
poslednji
ZABAVNIK
100%
100%
291

Poslednji uvodnjak?

Čezlesno pisanje, jezik poseben,
pestra vsebina, odnos res oseben,
tlačenke, vedeži, šerifov leder,
napis legendarni "Febo je peder",
Kobra, Paberkuum, prispevki analni,
crtič, Vrdlovci in štosi rektalni,
PuBiX, mn3njalnik, devede, stranka,
joški, uvodnjak, Quattro nam zmanjka,
syrotke, Burkež, neznanec, pingvin,
Dodo z udavom in Lundgrenov sin,
štorije, Sandokan, APZ-tožbe
(v resnici bile so od druge založbe),
dnevokazi, gnojišče, Adijo, bedaki,
naš'ga izdelka vse to so zidaki.
Joker kot cajteng je res fenomen,
edini je s članki iz rim in ujem.

Igre, ne igrice, so umetnost, kultura,
to razsvetljenje le en medij fura.
Ves čas smo trudili se širit' obzorja,
od družbe, narave do besed tvorja.
Batman, japanka, samodej-avti,
vojne, atomi, Mars, astronavti,
pa železnina z elektroni in herci,
še jambi, daktili, laški 'najsterci –
barvite in pestre bile so vsebine,
v katerih smo vežbali pisne veščine.
Zato mi v ponos je, ko bravec pove,
da smo zaslužni, da mnogo več ve.
Recimo, da 'davi' določilo je časa,
jutro današnje, ko je stala klobasa.
'Zategadelj' pa je one prislovično,
pomeni zato, zatorej in slično.
S Fužin čefurizem je 'karafeka',
ki ga drugod le malokdo šteka.
Brezkrajni je niz izrazov opasnih,
staroslovenskih, klozetnih, podpasnih.
Sicer spregledal nas vsak je razpis,
toda rodovom pustil' smo odtis.
Slehernik ve, da je Joker le en,
in za ta prostor ima znaten pomen.
A moštnik toletni bo kraj en'ga veka,
zakajti se žal naša zgodba izteka.

»Odloži igralnik, ugasni teve,
Joker ukinjamo, naprej več ne gre.
Evrov ni več, sem prijavil stečaj,
zapustil dolgove, je tak običaj.
Pod nosom se obriši za izplačila
in bralci takisto za prednaročila,
terjatve so del stečajniške mase,
a votla je ta, je požrlo vse prase.«

Takle masaž je glavar mi poslal,
preden septembra v tisk sem oddal,
četudi smo imeli revijo nared
in smo zgolj loščili zadnjo poved.
Kljub naročnini avgusta pobrani
nategnimo vse, nihče nam ne brani!
Srce se mi trga in solzo si brišem,
ko tele vrstice v stopicah pišem,
pri tem od sramote gledam v tla,
saj kraja denarja smrdi do neba.
Pozabivši do bralca vso pieteto,
zatajil je Feba in S'kiro sneto,
ko nas čez noč na križ je pribil,
kot ničkrivi Pilat si roke umil.
Falus naj gleda higieno in vest,
on se odpelje z bavarcem iks šest.

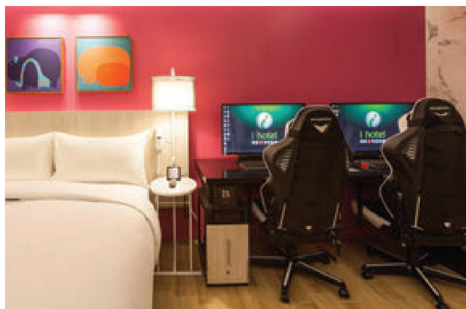
Lahko bi pri priči zapustil pisarno,
itak sem delal ves čas honorarno,
četrtina stoletja se je vmes obrnila,
nikdar me firma ni res zaposlila.
A Joker in jazst (in Sergej) smo združba,
je moje življenje, ne samo služba.
Od vselej za čitavca bilo mi je mar,
projekt kar takole ne more vnemar.
Poslanstvo do tebe mi je dolžnost
in požvižg na vse skupaj, to je norost.

Izdajatelj nazivu veleprimerno
bralce izdal je res neizmerno.
Napravil je več kot nam le težavo,
tisk ves odel v goljufivo opravo.
Le kdo bo zaupal še kakšni založbi?
Naročnik je enako slabi naložbi.
Še dvoje številk zato smo vam dali,
dasi zastonj smo vsebino pisali,
božanstvom poslali sto eno molitev,
pogumno iskali dobro rešitev,
kako bi prišli do založnika, dnarja,
obenem dobili še kacga pisarja.

Toda kljub trudu in delu na polno
vse skupaj postalo je prav umobolno:
se ni od septembra prav nič razrešilo,
se kvečjemu je še bolj zagnojilo.
Stečajni postopek počasna je stvar,
upravitelj ni šef, temveč grobar.
Dodatno nagajajo še strici 'z ozadja,
očitno želijo, da v razrez gre ta ladja.
Dejansko se noče, da Joker živi,
nekdo mi podpasno s sodnijo grozi.
Da nas več ne bo, je kazalo tako,
oteti vseh prilik za lepo slovo.
Ampak smo drzno storili, kar znamo:
revijo med nami zelo rado brano.
Zanjo kot vselej smo se potrudili,
kaj mezde, še riža ne bomo dobili.
Žal pa temina nam brani tiskarno,
zato nas boš čital le digitalno.
"Spev od pingvina!", rekši upravnik!
Naj v lepem spominu ostane zabavnik.

David Tomšič





Hotel za najbolj usekane gamerje

Na Tajvanu so pred kratkim odprli iHotel, pisan na kožo obsedenim in profesionalnim igričarjem. Ne le, da je že v veži ducat računalnikov z izrazito igrarskim nameom, marveč sta po dva nindža PCja z geforcem 1080 in 32-palčnim zaslonom še v vsaki sobi. En bi bil premalo, kajti potem bi moral partner brati strip ali drkati mobilniške igrice. Izven teh jadrno preseratorskih mašin, opremljenih s špilerskimi stoli znamke DXRacer, hotel začuda ne deluje prav nič geekovsko. Sobe so čisto normalne, celo preveč, brez enega samega detajla v slogu fototapet ali akcijskih figuric. Zanimivo je takisto, da je cena na sobo prek Bookinga zgolj 99 evrov. Kdo ve, če bo ustanova zdržala.

Dve japanski hadejki bodeta bili

Prva bo razveselila ljubitelje starejših erpegejev iz dobe, ko SNES še ni bil mini, ampak normalne velikosti in je jemal module namesto romov. Petnajstega februarja na PC, playstation 4 in vito dospe Secret of Mana HD, ki je v pogled od zgoraj vtaknila predvsem troje: barvito grafiko, realnočasoven arkaden boj in sodelovalno večigralstvo. Nadgrajena bosta zlasti glasba in podoba, ki ne bo več pikslasta, marveč trirazsežna (kamera bo še vedno ptičjeogledna). Co-op žal ne bo spleten, bodo pa vnovič podprti trije liki. Nekateri stari ljubitelji jadikujejo nad grafičnim slogom, a večji kamen spotike je Squarovo trženje DLCja, kot so oblekce. Je res treba monetizirati prav vse, celo ancientne frpje?!



Česa takega na srečo ni videti v Okamiju HD, ki je napovedan za 12. december. Ta zeldasta akcijska avantura z raziskovanjem odprtega sveta, bojevanjem in reševanjem ugank je bila zadnji izdelek zvezdniškega studia Clover in uživa kulten status tako zaradi kakovosti vsebine kot vizualij. Slednje bodo še posebej žive v širokozaslonskem formatu in 4K-ločljivosti. Pa, seveda, zaradi tega, ker v glavni vlogi pravljično metaforične zgodbe nastopa božanska volkulja Amaterasu, ki zna coprati z risanjem pismenk. To smo v izvirniku počeli s čopičem in različni ideogrami so dali samosvoje uroke ter učinke. Hud, magičen špil, ki bo vnovič zaživel tako na PS4 in XBO kot PCju.



Konec z Lego Dimensions

Visokozveneči koncept toys-to-life, pod katerim tržijo plastiko, ki aktivira elemente v igri, se je očitno izpel. Disney je svoj neposrečeni Infinity pokopal lani, sprva uspešni Skylanderji so po vse slabši prodaji na dopustu, zdaj pa so v prezgodnjem ukinjanju še Legove Dimenzije. Dotična 'videoigrača', ki je pri nas uradno ni bilo nikoli na voljo (opisali smo jo v Jokerju 272), je prav taka kot vse lego igre. Tvorijo jo skakljanje naokrog, hecno mikastenje po sovražničkih in okolici ter koriščenje edinstvenih sposobnosti posamičnih likov. Razlika je edinole v tem, da se le-ti izmenjujejo s polaganjem otipljivih figuric na portal. Teh se je zvrstila dolga vrsta iz kar tridesetih različnih licenc, od DCja in Gospodarja prstanov prek Sonica in Midwayjevih arkad do starodobnega slikosuka, kot so Knight Rider, Goonies in Gremlini. Legovi strički in tetke so kajpakda že privzeto privlačni, zato je bil potencial ekosistema precejšen. Dodaten plus Dimensions je v tem, da so za razliko od razdrobljene konkurence pojave z vseh vetrov sobivale v enem velikem svetu.



Licenc, kot so E.T., A-Team, Sonic in Portal, Lego izven Dimenzij ne pozna, zato so te figurice iskana roba med kolektorji. V samo igro pa ti 'fun packi' in 'team packi' niso prinesli nobene ekskluzivnosti, kajti sleherno sposobnost si deli mnogo likov.

A prav vsa ta bogatija se je izkazala za pogibel. Večina dokupljivih kockic namreč ni prinesla dodatne igralne vsebine, zgolj drugačnega možička na zaslonu. Ostali lego špili so imeli brez dodatnega vložka sto in več obrazov, zato so ekstra človečke čislali zgolj največji navdušenci oziroma zbiralci figur. Tudi tistih nekaj paketov z zgodbenim lokom oziroma dodatnimi stopnjami, recimo Ghostbusters, Fantastic Beasts in Adventure Time, niso bili množično razgrabljeni. Čeprav številk založnik Warner ne izda, naj bi bila prodaja močno pod pričakovanji, medtem ko so bili stroški visoki tako zavoljo tradicionalne Legove draginje kot maloserijske edinstvenosti. Vseh škatel se je nabralo več kot šestdeset, kar je pomenilo tudi obremenitev za trgovine. Neskončni projekt je namečkoma pričel težiti razvijalca TT Games, ki je v vsakem danem trenutku delal še na dveh ali treh drugih lego naslovih. Založba je Dimenzijam sprva predvidela triletno življenjsko dobo in za tretjo sezono sta bila že v delu Minecraftov ter Flashev scenarij. Kot zadnji dodatek naj bi bil ves čas v načrtu vsemogočna figurica Lorda Vortecha, osrednjega negativca, ki bi odklenil večino materiala. Razvijalci so se celo poigravali z zamislijo, da bi špilavec prek kamere v igrin svet poskeniral preproste konstrukcije velikosti 5 x 5. A vse to je zdaj odpisano, saj je WB zgodbo zaključil z drugim letnikom. Pravkar izdani Betelgeuse je poslednji Dimenzionalni striček ... Ostale ideje pa bodo nedvomno uporabili v prihodnjih projektih. Ker je špil sam po sebi vrhunski in nudi res veliko udejstvovanja, je zdaj, ko bodo cene padle in paketi na razprodaji, pravi čas za nabavo. (lf)



Stvarne legice seveda privlačijo, a obenem se z 'dimenzijskimi' kockicami nihče ne igra na klasičen način, marveč rabijo izključno videoigri. Bognedaj, da bi se izgubili figurični NFC-podstavki, prek katerih se odčitajo v digitalni svet.





Teen Titans, Powerpuff Girls in Beetlejuice so zadnji dodatki za Lego Dimensions. Ti paketki koštajo 13 oziroma 20 evrov, toda starejšim so cene spustili celo na 7 enot. Pri nas linijo trži štacuna Müller.

GT-R na daljinsko

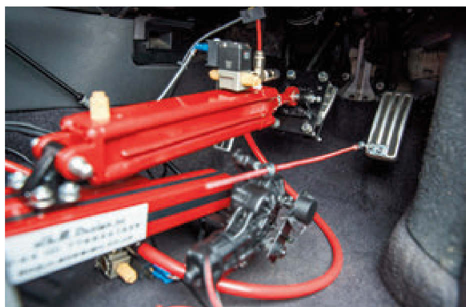
Vršac videodirkaškega realizma sta vsekakor povratnoodzivni volan s pripadajočimi vnašali ter hidravlična konstrukcija s tremi zasloni za verno nagibanje in tresenje. Tako se počutiš, da si dejansko na pisti. Naveza Sonyja, Nissana in JLB Designa pa je šla v obratno smer in vožnjo pravega dirkalnika poarkadila na nivo joypadastega tiščanja. Slednje podjetje, ki se bavi z roboti in mehanizmi za daljinsko upravljanje, je namreč oktobra predelalo 540-konjski gundamovski dirkalnik GT-R, da je vozen od zunaj z dual shockom. Gumb PS vžge motor, križec gor da v prestavo, nato pa rabiš le še R2 za gas in L2 za zavoro. Posebnega razloga za tak projekt ni bilo, šlo je bolj za inženirski izziv in seveda reklamo za novi Gran Turismo.





Takole iz helikopterja je najboljši član GT Akademije gonil nissana po Silverstonu. Na ravnini je dosegel hitrost 210 km/h, kar je za daljinsko, joypadno voden, tono in pol težek avto orenk drzno.

Prvi je prazen avto po Silverstonu zapeljal Jann Mardenborough, zmagovalec GT Akademije, s katero Sony najboljšim virtualnim dirkačem daje možnost zaresne volanizatorske kariere. Fanta so posedli v helikopter, ki je tik nad progo sledil GT-Ru, in s povprečno hitrostjo 122 na uro je dosegel čas 1:17,47. Kljub desetim sekundam več od normalno volaniziranega kroga je rezultat dober. Nadzor iz zraka skozi ovinke se namreč zdi precej približen in vožnja na polno kot v špilu pač ni mogoča. Avto ima resda dodaten kompresor za maksimalno zavoro in daljinski izklop bencinske črpalke, toda vseeno so ograje precej blizu. Vsi vemo, da se nam v špilih neredko uspe trkati tudi na ravnici. Igričarski občutek gor ali dol, prevrtavanje časa oziroma resetiranje nista na voljo.
Projekt so dali na preizkus nekaterim novinarjem, a ti so z nissanom upravljali iz zasedovalnega avtomobila, kar je poslabšalo preglednost in občutek. Četudi so jim hitrost omejili na 50 kilometrov na uro, so vsi poročali o odlični odzivnosti in neverjetno dobrem občutku teže, ki ga v igrah često pogrešamo. Volan se vrti hitreje, kot bi ga človeške roke, medtem ko sistem omogoča sto popravkov na sekundo in natančnost na kotno minuto. Super novoletno darilo za kakšnega dubajskega sinčka.



Tisti, ki so imeli možnost probati joypadasto vodenega GT-Ra, pričajo o izredni odzivnosti. Mehanika je res urna, dirkalo pa pride do sto na uro v manj kot treh sekundah in se od sto ustavi v sekundi.

Tamagočiji se vračajo

Pred natanko dvajsetimi leti, ko so še proizvajali penene banane in ni vsak drugi otročaj zdravil hiperaktivne motnje s fidget spinnerjem, smo masovno težili mamam, naj nam kupijo jojoje, fingerskejte, značke Pog in seveda tamagočije! Beseda je postala sopomenka za virtualne domače ljubljenčke. Norija se je namreč vrtela okoli malih napravic velikosti zajetnejšega obeska za ključe, na katerih so bili enobarven zaslonček in troje tipk. V njih so bivale žverce, ki so bile morda psički, papagaji ali krokodili. Zaradi uborno animiranih sličic so bile namreč nedoločljive. A tedi smo si še znali pomagati z domišljijo in marsikdo se je nanje navezal. Zanje je bilo namreč treba skrbeti s digitalnim hranjenjem, igranjem, kopanjem in zbadanjem z injekcijami. Ako si jih predolgo pozabil v predalu, si našel v fekalijah utopljeno in shirano truplo.



Od prvega tamagočija je minilo dvajset let in tisti originalni Bandaijev je videl že kakšnih petdeset različic ter pomladitev. Skupno so jih širom sveta prodali več kot osemdeset milijonov!

Japonska firma Bandai je tamagočije sicer že večkrat obudila in nadgradila, pa tudi posnemovalcev je bilo nešteto. A tokratna jubilejna izdaja je prav takšna, kot so bili tisti prvi, le malo vitkejša. Oblika je jajčasta (tamagoči je skovanka besed 'jajce' in 'gledati') kot njega dni in mali zaslon enako beden. Vprašanje je, koliko časa zna takšna primitivna napravica še zadržati pozornost. Danes ima vsak osnovnošolec mobilnik in tablico, kamor si poleg neskončno naprednejših sličnic z virtualnimi beštijicami namesti marsikaj drugega, tako da se gotovo ne obeta nikakršen preporod. Tega se zaveda tudi Bandai, ki onegajčke izdeluje v omejeni količini. Nadeja se, da jih bomo razgrabili predvsem tisti, ki smo bitjeca pred dvajsetimi leti skrivaj futrali pod šolskimi klopmi. Takšnole zganjanje nostalgije čez lužo stane 15 dolarjev in ni vrag, da jih ne bo moč izbrskati tudi v naših koncih.



Frišni tamagočiji so sila podobni izvirnim, s čimer cikajo na nostalgijo. Pri tem je čudno, da je že tako primitiven zaslonček še manjši. Vseeno smo se odtlej razvadili z ultravisokoločljivostnimi mobiči.



Tudi Papers, Please bo dobil film

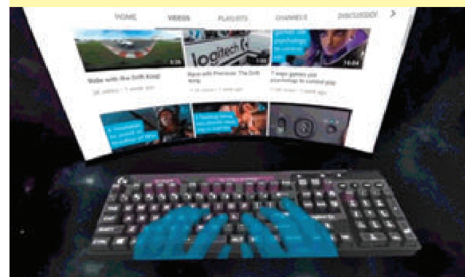
Čislana neodvisnica Papers, Please, ki smo jo jadrno pohvalili pred štirimi leti, se bo kmalu prelevila v snemano obliko. Sicer ne bo šlo za visokoproračunsko zadevo, kot je Assassin, marveč za kratek film dveh bolj kot ne navdušenskih ruskih avtorjev. Toda z YT-dražilnikom in prvimi slikami sta slednja krepko vzbudila apetit, saj sta po vsem sodeč fantastično povzela vzdušje. V igri namreč nisi kak blazen junak, temveč obmejni kontrolor izmišljene vzhodnoevropske države na višku hladne vojne. Tvoja naloga je pregledovati dokumente vstopajočih in se nikdar ne zmotiti, da v deželo ne vstopi subverzivni antikomunistični element in ogrozi tekovine revolucije. A plača je borna in življenje težko, zato podkupnine dišijo. V kina reč gotovo ne bo prišla, se je pa vseeno veselimo.

Gospodar prstanov nekoč na malih zaslonih?

Dasi bo minil še kakšen vek, preden bomo videli novo ekranizacijo Srednjega sveta, se kolesje že vrti v to smer. Tolkien Estates, lastniki literarne zapuščine velikega J. R. R. Tolkiena, so namreč navdušeni nad televizijsko Igro prestolov, zlasti nad njeno uspešnostjo, zato bi radi videli nekaj sličnega z Gospodarjem prstanov. Pogovori so v teku z Netflixom, HBOjem in Amazonom, pri čemer je slednji najbolj zainteresiran. V stomilijonska pogajanja se je vključil celo šefe Jeff Bezos osebno, kajti Amazon potrebuje širše prepoznavne vsebine, ako želi parirati drugim ponudnikom videa na zahtevo. Frodovo potovanje v Mordor to vsekakor je. Je pa na mestu vprašanje, kako uspešna bi bila taka adaptacija. Game of Thrones je svojevrsten fenomen, ki so ga nekateri začeli gledati zaradi vizualizacije poznane rdeče niti in drugi zato, ker se jim ni dalo brati zajetnih bukel, danes pa smo vsi izenačeno na trnih, kako se bo zgodba sklenila. Pri Tolkienu pa gre za vsakomur poznano in obenem preprosto pravljico. Poleg tega je filmska podoba še vedno živa. No, vsekakor bomo TV-serijo, ko bo, z veseljem pogledali.

Logitechova VR-tipkovnica

V navidezni resničnosti je najbolje rokovati z gibalnimi kontrolerji. Toda VR-izkušnje so različne in lahko tudi zgolj sediš za računalniško mizo s šlemom na glavi, recimo če igraš špil s tastaturo ali uporabljaš VR-namizje. Tedaj tipkaš na slepo in Logitech je naslovil ta problem. Vzeli so svoj priljubljeni model G, ga oplemenitili z vivovim trackerjem (svetilniškim dodatkom, ki deluje kot referenčna točka), zmodelirali tipkovnico v 3D in jo natančno umestili v navidezni svet. Ko mora čeladar denimo v VR-YouTubu vtipkati iskalni niz ali želi urejati programsko kodo brez snemanja naglavne inštalacije, se pred njim pojavi navidezna tipkovnica z njegovimi lastnimi rokami, ki jih motri kamera na čeladi. Koliko bo to uporabno, ne ve nihče, ampak Logitech kot največji izdelovalec tipkovnic noče zaostati. Zaenkrat je razvojni komplet, ki deluje le s HTC vivom, poslal petdesetim razvijalcem.







WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE Prvenec studia, ki ga je osnoval avtor sprehajalnega simulatorja Gone Home, obljublja neobičajno izkušnjo. Kot klatež se bo moč sprehajati tako po zemljevidu kot po časovnici Združenih držav. Igra bo temeljila na pogovorih, ki so jih spisali priznani avtorji, in na spoznavanju ameriške folklore in preteklosti. Vzdušje naj bi bilo mračnjaško, zgodba pa čedalje bolj strašljiva. Celotno dogajanje bo podano skozi močno risbo, tako med interakcijami kot med pohajkovanjem po karti, dočim bo atmosfero podčrtala nenavadna glasba. Čeravno ta netipična avantura ne bo za vsakogar, zna pritegniti ljudi, ki imajo raje kot silne eksplozije počasnejši tempo in globoko fabulo z družbeno-zgodovinskim vpogledom. Je pa res, da bo vsebina ameriška. (gz) **Serenity Forge za PC, 2018.**





PRAEY FOR THE GODS Božji plaen, tako črkovan zavoljo avtorskega pričkanja, bo tretjeosebna akcijska dogodivščina. Na veliko salutira kultnemu Shadow of the Colossu, vendar recept bogati s sodobnim pristopom. Osrednja naloga bo lovljenje velikanov, po katerih bo inuitska protagonistka plezala, tekala, skakala in iskala šibke točke. Tako njeno zgodbo kot poledeneli otok, na katerem se je znašla brez imetja in pojasnila, bomo po journeysko spoznavali brez besed, zlasti z opazovanjem. Prelestna pokrajina bo v celoti plezljiva ter prehodna s kljuko in jadralno ruto, ženščetu pa bosta med samotnimi prigodami nagajala sneg in dinamično vreme. Če ne bo hotela zmrzniti, bo morala ob nenadnem snežnem viharju odgaziti do zavetja in iz nabranih rogovil zakuriti ogenj. Na njem bo cmarila zrezke in zraven rezbarila puščice za lok, s katerimi bo luknjala kolose in krvoločne duhove. Troglava razvijalska grupica izpostavlja globoko zgodbo, zato se nadejamo fajn dogodivščine. (bp) **No Matter Studios za PC, PS4 in XBO, decembra**



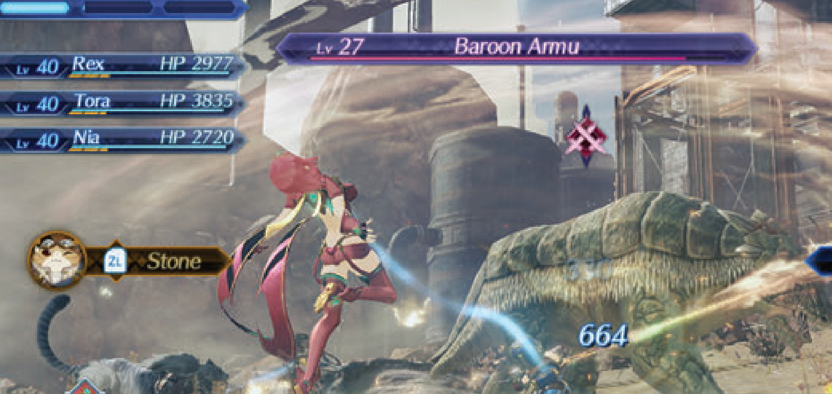


SHADOWS: AWAKENING Diablovščina Heretic Kingdoms iz leta 2014 je kazala obilo potenciala, vendar jo je mučila nedodelanost. Shadows: Awakening bo drugo poglavje sage, ki bo zaokrožilo grobo prekinjeno zgodbo iz enice, zato bo igra za imetnike izvirnega naslova zastonj. V njej demon Goltač, ki obstaja le v onostranstvu, prevzema trupla rajnkih herojev, s katerimi se giblje v tuzemstvu. Igra je zgrajena okoli prehajanja med svetovoma in bistre rabe petnajstih pokojnikov, s katerimi hudik ves čas gradi odnos. V enem trenutku bo v Awakening postal skeletni orjak, ki bo rušil dveri, v naslednjem poskočna coprnica, ki bo capine upepeljevala s štromom, ali razbojniški kralj. Zaradi zgodbe in odnosov med liki, ki bodo dopolnjevali boj in reševanje ugank, naj bi Awakening ne bil le hack'n'slash uživancija, marveč celovita domišljijska izkušnja v razdelanem, živo predstavljenem svetu. (gz) **Kalypso za PC, naslednje leto**

VERMINTIDE 2 Na zaslone se vrača Vetmintide, prvoosebna sodelovalna deratizacija Skavenov v Warhammerjevem svetu. Podganja zalega iz enice je sklenila peklenski pakt s silami kaosa in peterica junakov se jim bo po vzoru Left 4 Dead zoperstavila s kladivi, strelicami in ognjenimi kroglami. Drugi del ne bo prinesel le novih sovragov, marveč tudi tri nove specializacije za vsakega od likov. Škrat bo lahko tako še izboljšal svoje rangerske sposobnosti, se odel v težki oklep železolomca ali pa ga v celoti zavrgel in postal samomorilski slayer. Igra obljublja še izboljšave pri sistemu nagrad, saj bo ta vezan na izbrani lik, bolj pestro orožarno in izboljšano iskanje večigralskega moštva. Trde lupine kaotičnih vojščakov bodo pod udarci štirih kompanjonov pokale jako kmalu! (gz) **Fatshark za PC, začetkom 2018.**









XENOBLADE CHRONICLES 2 Switchu manjka zajetno japonsko igranje vlog! Točno to bo Xenoblade Chronicles 2, sicer tretji del niza, ki v stilu Final Fantasyja vsakič postreže s frišnim svetom. To pot se bomo pridružili fantiču in dečvi pri iskanju paradiža. Pri tem bosta prosto raziskovala tematske pokrajine na hrbtih titanov, ki plujejo med oblaki. Okolja bodo kajpak polna mest, temnic in sovragov vseh vrst. Tepež bo modernejši, kar pomeni več akcije od poteznih klasik. Liki se bodo lahko sparili z enim od mnogih bitij, ki jim bodo omogočila vihtenje magičnih orožij in posebne udarce. Pričakujemo globok sistem, ki sloni na standardnih treh vlogah – napadalcu, tanku in zdravilcu. Ako težko čakaš, lahko v Zeldi opraviš frišen kvest, ki da Linku opravo junaka iz XC2. (kv) **Nintendo za switch, 1. decembra**



HELLO NEIGHBOR Pred ducatom let smo se v Neighbours from Hell potikali po sosedovi hiši, nastavljali zafrkantske pasti in se hudomušno muzali. Zdravo sosed pa bo bolj kot na smeh stavil na strah, saj bomo kot svež priseljenec zakorakali v sumljivo bajturino s skrivnostno kletjo. Ogleduški protagonist bo tiholazil po lesenih hodnikih, čepel za pohištvom, odpiral škripajoče duri in jih podlagal s stoli, kukal skozi ključavnice, v abstraktnih sobanah nabiral predmete in z njimi reševal uganke ter uporabljal arkadne vrline, recimo dvoskok in jadranje z marelo. Nad vsiljivcem sosed ne bo navdušen, zato ga bo lovil in metal skozi vrata, igralčevemu pristopu pa se bo prilagajal, recimo z nastavljanjem pasti. Kljub risankasti podobi, ki sliči na Team Fortress, in odbitostim ustvarjalci obljubljajo stalno pogledovanje čez ramo in srhljivo atmosfero, ki bo ježila kocine. (bp) **TinyBuild za PC in XBO, 8. decembra**





BLOOD & TRUTH Sonyjev londonski studio je prestop v navidezno resničnost pospremil z prvoosebno strelsko demonstracijo London Heist, ki je bil poklon starim gangsterskim filmom. Zdaj delajo na večjem VR-projektu, ki se bo ravno tako odvijal v Londonu, vendar bo mnogo bolj eksploziven in akcijski. Kot punisherski specialec se bomo namreč spravili nad mestno podzemlje, ki nam je ugrabilo bližnje. Zato bo treba vse brezmilostno postreliti in razstreliti. Orodji bosta liziki move, s katerima bomo sejali svinec, nastavljali razstrelivo, vlamljali, pregledovali računalnike in slično. Medtem pa bomo imeli pred očmi filmski spektakel z mnogimi kinematografsko kadriranimi sekvencami in pripovedjo. Tudi muzika bo plat izkušnje in dialoge bo moč izbirati ter z odločitvami krojiti potek po svoje. Kako dolg bo ta strelsko-morilski pohod in koliko bo stal, pa ne povedo. Polne cene ne. (lf) **Sony za PS VR, 2018.**





FROSTPUNK Koncem devetnajstega stoletja je zemljo zajel mraz, ki je pomoril večino človeštva. Redki srečneži so se zatekli v velika mesta premožnih dežel, ki so edina lahko ponudila zatočišče – orjaške generatorje toplote. Tako veli idejna podlaga Frostpunka, mestogradnice za črnoglede. Igro namreč pripravljajo poljski razvijalci, ki so nam pred leti dali vrhunski in takisto mračni This War of Mine. V Frostpunku bo človeška drama bolj oddaljena, a hkrati večja. Kot župan bomo iskali preživele, razporejali hrano in premog ter sprejemali odločitve, ki bodo vplivale na življenje vseh meščanov. Cilj bo preživetje in pogosto bodo obeti slabi, morala pa ves čas na preizkušnji. Kaj bo za kosilo, ko narod strada in se trupla kopičijo? V ledenem peklu ne bo treba najti le sredstev za preživetje, marveč tudi razloge zanj. (gz) **11bit Studios za PC, menda še letos**





Nevihtni vikend

Blizzard je prodrl med največje in najvažnejše založnike zabavnega softvera, že lep čas pa se lahko oboževalci njihovih adiktivnih špilov podružijo na zletu Blizzcon. Enajstemu zapored 3. in 4. novembra prisostvuje **Sneti**.

V karieri sem srečal že marsikakšnega avtorja videoiger in četudi se je malokateri izkazal za manekena, so Blizzardovci v devetdesetih prekašali vse. Bila je to tedi druščina bradatežev v opankah, od katere se četverica ni smela zbasati v dvigalo s tonsko nosilnostjo – in se zaradi wamp holding systemov deluxe dimenzij tudi ni mogla! Ampak, kot bi rekel Pahor, "So what?" To je bila ultimativna združba obsedencev s špili in fantastiko, namiznicami in zmaji, angeli in demoni, za katero je bilo fanom vseeno, kako izgleda. Važne so bile njihove igre, in te so redno nadmočne.

Malo Blizz-štorije

Februarja 1991 so trije sveže diplomirani prijatelji z znanjem programiranja in gorečo željo po uveljavitvi v naglo razvijajočem se svetu videoiger ustanovili tvrdko pod imenom Silicon & Synapse. Najprej so delali na predelavah, kot je Battle Chess za C64, sledila sta izvirna konzolna projekta Lost Vikings in Rock'n'Roll Racing, nakar so se leta 1994 preimenovali v Blizzard in še pred Božičem dali na plano računalniško igro, ki jih je za večno zaznamovala: Warcraft. Oprli so se na kultno realnočasovno strategijo Dune 2, a trdo znanstveno fantastiko zamenjali s humorno tolkiensko fantazijo ter poudarili večigralstvo po lokalni mreži in modemu. To je bil RTS, ki ga je lahko igral vsakdo: hardcoraše sta privlekla brzina in taktika, splošno publiko, kolikor je je tedaj bilo, pa farbovitost in smešne izjave tipa "Stop poking meee!" vznemirjenega orka, v katerega si neusmiljeno drezal z miškinim kurzorjem.



Čarni spomini me vežejo na Warcraft, ki mi je skupaj z Duketino obelodanil lepoto mrežnega pobijanja. Ko smo ob štirih zjutraj preveč galamili, je soseda klicala policajo, ta pa je bil gamer!

Odtlej se Blizzard le krepi. Njihovi so Diablo, Starcraft, Hearthstone, Overwatch, Heroes of the Storm in kakopak World of Warcraft. Celo igričarski analfabeti poznajo to definirajočo internetno masovnico, ki je v trinajstih letih obstoja zabeležila sto milijonov ustvarjenih računov in dolgometražni film ter zvečine ostaja pri plačljivem modelu, ko so domala vsi ostali presedlali na zastonjkarskega. Ustrezno obsežne so njihove legije privržencev, ki si za november goreče cahnajo datum konference BlizzCon. Če jim v kalifornijski Anaheim, ki ima veliko sejmišče in je blizu štaba firme v Irvinu, ne uspe priti fizično, pa kupijo navidezno vstopnico in se zabubijo pred ekrane.
Dobrih trideset tisoč obiskovalcev se morda ne sliši veliko in razprodanost je kao samoumevna. A vedeti je treba, da karta stane 200 dolarjev plus dajatve in spletna prepustnica 40. Poleg tega je to edina tako popularna konvencija, ki jo prireja singularna firma tega velikostnega ranga. QuakeCon ima četrtinsko izmero, ostali 'coni', 'comi', 'showi', PAX in slično so stkani iz več virov, dočim je prav tako anaheimski Playstation Experience utemeljen na hardverski platformi enega večjih podjetij na obli.

"Ready to get Blizzy?"

Tekmovati s takimi behemoti je vse prej kot lahko, toda ustvarjalce napaja že sama energija ljubiteljev, ki sodijo med najbolj požrtvovalne sploh. Približno vsak tretji pride našemljen v lik ali nakazo, tako da se iz Tracerk, Butcherjev, Kerriganc in orkov dela stelja. Cosplayersko tekmovanje je samoumevno in na njem je videti sapojemajoče garažne kreacije, ki se merijo s profesonalnimi, od Arthasa in Velena do kosmatega in uhatega Hoggerja, ki si ga je za zmago oblekla iznajdljiva Laura Mercer. Kostumski natečaj je potekal na enem od kar štirih odrov, nerdasto klicanih 'mythic', 'legendary', 'epic' in 'heroic'; med njimi je bilo moč v daljinskem ogledu po mili volji preskakovati, Na taistih so uredili številne pogovore z ustvarjalci in sprostitvene aktivnosti tipa karaoke.
Spet drugod si je bilo moč ogledati izvirne ljubiteljske slikarije, ki so slogovno na navdušujoč način priredile vse mogoče iz Blizzardovih svetov, od okolice do likov. Reaper je bil nekod še bolj smrtnjaški in drugje cortkan za popapat, Jaina je v ljudski domišljiji postala bolj zmikavtka kot maginja ... Takisto so fani pokazali triminutne filme z diablovsko in ostalimi tematikami, ter odvila se je dobrodelna dražba. Nasploh Blizzardovci na to plat dajo veliko, saj so tržili 750-dolarske vstopnice, od katerih je šel izkupiček za eno od kalifornijskih otroških bolnišnic, in so skozi leta karitasno darovali petnajst milijonov dolarjev. Na glavnega med četverico odrov so pak postavili otvoritveno ceremonijo z govorcem Mikom Morhaimom, predsednikom in direktorjem Blizzarda, ki je hkrati eden od ustanoviteljev podjetja. (Kljub navezi z Activisionom je ne vodijo najeti računovodje ali od delničarjev nastavljeni ekonomisti.) Ostale so v teku dogodka posvetili svojim posamičnim igram, ki so bile skorajda vse deležne odmevnih napovedi.



V anaheimskem konvencijskem središču se odvijejo še druge geekarije, recimo Wondercon, tako da so sprevodi šem tem stekleno-betonskim stenam dobro znani.



Pod impresivno Vol'jinovo opravo se skriva tridesetletnica Avery Faeth iz LAja, ki cosplay jemlje nadvse resno. Ima celo lastno firmo za kostume in Blizzcon ji je šansa, da se vnovič razkaže.

"FOR THE HORDE!"

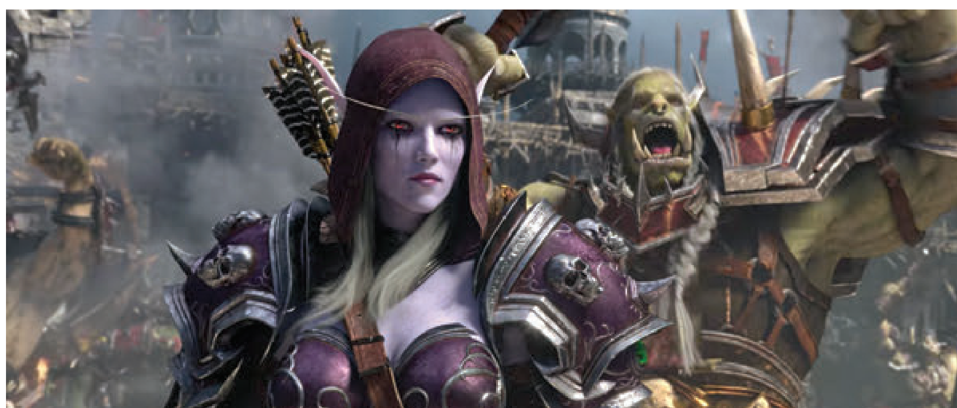
Luči so bile najbolj uperjene v najstarejšo izmed Blizzyjevih aktualnih iger, World of Warcraft. Popularni MMO bo sledeče leto prejel veliko razširitev Battle for Azeroth, ki jo je pospremila udarna otvoritvena animacija. Kakor so ljubitelji špekulirali že lep čas, se bo ekspanzija po porazu Legije osredotočila na spopad med človeško Alianso in orčjo Hordo. Pripadniki prve bodo odpluli na novo celino Kul Tiras, ki slovi po mogočni mornarici, gusarjih, velikem gozdu in tajinstveni dolini. Orki pa bodo navalili na kontinent Zandalar, kjer mrgoli trolov in se bo treba prebiti skozi prostrano močvaro in neprijazno puščo. Veliko bo morskega dogajanja, zlasti v novih 'otoških ekspedicijah', kjer bomo s kameradoma raziskovali neznane otoke, pri čemer se nam bodo po robu postavljale tako pošasti kot živi igralci.
Na drugi strani bo Bitka za Azeroth omogočila taktično-bojno aktivnost warfront, rezervirano za like sto dvajsetega nivoja. Taki se bodo povezali v dvajsetčlansko ekipo, nakar bodo v slogu realnočasovne strategije zgradili bazo, poskrbeli za pritok surovin, raziskali nadgradnje in najeli enote ter slednje popeljali v napad na sovražno utrdbo. Srečali bodemo takisto šestero novih ras, kot so temnoželezni škratje in nočni vilini, s katerimi se bomo povezali in z njimi ustvarili nov lik. Ključno za moč katerega-koli heroja bo nabiranje nove snovi azerita. Ta bo napajal amulet in s tem oklep, kar bo omogočilo rabo posebnih moči. Igranje bo uokvirjala močna zgodba, ki se bo osredotočala na znane like iz Warcraftove zapuščine, od Jaine in Thralla do Vol'jina ter Anduina. Moč se bo spuščati v temnice, sodelovati v raidih in glasovno čvekati brez pomoči zunanjih programov. Takisto pričakujemo nova pravila spopadanja med igralci. Nekoč pa kani Blizzard postaviti strežnike, ki bodo omogočili igranje WoWa v prvinski obliki izpred Kataklizme, pand in Legije. Temu pravijo World of Wacraft Classic, in kdaj ga nameravajo udejanjiti? Saj veš. "When it's done."

HEARTHY IN OWY

Po udarnosti sta sledila Hearthstone in Overwatch. Kvartopirščina, ki je pri 70 milijonih računov in z naskokom vodi pred vsemi tekmeci, bo decembra prejela tretji veliki letošnji dodatek. Reklo se mu bo Kobolds & Catacombs in bo skušal povzeti D&Djevsko temničarski občutek namiznic ter starih frpjev. Notri bo 135 novih kart, nova mehanika recruit, ki prikliče bitja iz kupčka in jih da v igro, ter legendarno orožje za vsak poklic, tudi tiste, ki krepelc doslej niso imeli. Najbolj prelomni pa delujejo čarni kamni, spellstoni. To bodo posebne karte za sleherno klaso, ki jih bo moč z določenimi dejanji nadgraditi. Druidov Jasper Spellstone bo denimo v osnovni verziji podaniku zadal 2 poškodbi, v srednji 4 in v močni 6, šamanov Sapphire Spellstone pa bo priklical eno, dve ali tri kopije bitja. Zanimivo kani biti enoigralsko stikanje po ječah, kjer bo treba z začetnim deckom iz vnaprej danih kart (nobene si ne bo treba lastiti) poraziti osem šefov zapored. Sliši se super, le nagrade so bolj apn, v slogu odzadnjih strani kart. Razširitev bo brezplačna, seveda pa večigralskih podobic brez denarnega vložka ne boš nabral tako hitro.



Nove karte bo v Hearthstone decembra prinesla ekspanzija Kobolds & Catacombs. Desna podobico da na mizo brezplačni Marin the Fox in je že našla pot v nekaj hecnih deckov za casualno igranje.



Rdečeučna vilinka Sylvanas Windrunner je od Legije dalje 'vojna šefica' Horde in v fantastični uvodni animaciji Bitke za Azeroth vodi obrambo mesta Undercity pred Alianso, ki jim pride trkat na vrata. S katapulti.


Posnetek škratje krčme z umetnim ognjem, lesenimi klopmi in sodi brez pivca (buuu!) smo videli že na Gamescomu. Namenjena je kakopak kvartopirščini Hearthstonu, ki je domovala v dodatnem krilu.



Odkar ni več plačljivih avantur, enoigralska plat Vigenjštajna nekoliko šepa. Končnoletna razširitev bo to popravila z oponašanjem lazenja po temnicah v slogu starih erpegejev.

Tudi Overwatchu gre dobro, saj je presegel trideset milijonov prodanih izvodov. Avtorji v želji po ultimativni e-športni streljanki nenehno stikajo po njem in se ne bojijo udejanjati velikih sprememb, kot ko so totalno spremenili zdravilko Mercy. Zgodaj naslednje leto bo ta ekipna prvoosebna streljanka s humorno-pisano štimungo dobila nov zemljevid Blizzard World, ki bo pol jurišen in pol spremljevalen (assault in payload). Pride pa tudi nov lik, supporterka Moira, ki bo zdravila brez merjenja, se teleportirala in imela megažarkovni ultimate, ki bo zacelil sotrpine in poškodoval sovrage. Za dodatno vzdušje je poskrbela vnovič mojstrska animacija, ki je vpogledala preteklost ščitonosnega viteza Reinhardta in še presegla tisto zimsko o Mei.


Overwatcheva nova junakinja Moira je že igralna na testnih strežnikih (PTR, Public Test Realm). Čeprav so ljudje terjali nov napadalni lik, se je Blizz pametno odločil za še enega podpornega.

"To the Void!"

Še dvoje iger je bilo deležnih nekoliko manjših objav. Publiko so precej šokirali z najavo, da gre Starcraft II s 14. novembrom v obliko free to play! V Blizzardovem primeru to pomeni brezplačno kampanjo Wings of Liberty (ali Heart of the Swarm, če si sednjo že lastiš), povsem odprt tekmovalni multiplayer in odklenjene vse co-op poveljnike do petega nivoja, dočim bo moč Kerriganovo, Artanisa in Raynorja krepiti po mili volji. Ostale kampanje, komandanti in kožice bodo plačljivi, ne bo pa nobenih drugotnih valut in podobnih fint. Škoda, da obstoječi igralci ne bodo deležni nobene blazne nagrade, razen kajpak množice frišnega kanonskega futra na lestvicah. Temu je poteza namenjena: po kasiranju na rovaš zgodbe osvežiti Starcraftovo popularnost na e-športni fronti, kar je najlaže doseči tako, da ponudiš brezplačen izdelek z možnostjo dokupa. Če je trenutek pravi, bo pokazal čas.

Heroes of the Storm je bržda najmanj priljubljena Blizzardova igra in tako po številu igralcev kot globini zaostaja za League of Legends in Doto 2. Je pa to simpatična zastonjska vstopna točka v vroči strateški žanr MOBA, ki je povečini nadomestil realnočasovke včerajšnjika. Za naslednje leto planirajo izboljšave igranja, kot sta prenovljena kamera in prikritost, med liki pa se moremo po sistemu dvojnih zmajev nadejati Hanza in Alexstrasze. Overwatchev lokostrelec bo izvidnik in ašašin od daleč, Saška pa bo z razdalje podpirala ekipo in se transformirala v zmaja, kot veli njena lora.

In Diablo? Ubogi Zlodjevec ni bil deležen niti ene novice, kar akcijski frpjaši nadvse objokujejo. Ampak kaj se hoče.

Blizzvember

Forma je zanimiva tudi s poslovnega in vizionarskega gledišča. To je podjetje včerajšnjika, kjer geekasto-nerdasti kreativci delajo na takih igrah, kot jim veli obsedenska domišljija, in se jim povečini ni treba podrejati pohlepnim kravatarjem. Obenem pa je zazrta v prihodnost: igre kot storitev, e-šport, podpora fanovskim skupnostim, dvosmerna komunikacija z odjemalci. Njihovi razvijalci so istočasno obrazi svojih iger in zvezdniki, na primer Hearthstonov gromoviti bradač Ben Brode, ki rapa na webcamu in kot kadrovik na sestanek povabi Lich Kinga, ter Overwatchev Jeff Kaplan, 'največji prijaznež v videoigrah'. Po eni strani je vse skupaj ena velika geekasta fantazija, po drugi pa spoliran posel s PR-profesionalci. Le-ti so bili na Blizzconu odgovorni za privlačne TV-voditelje, skupino Muse na sklepni slovesnosti in videouvod, kjer igralci hvalijo nevihtarske igre in se pridušajo, da niso skupnost, temveč družina. Sem prepričan, da je tole gledala marsikatera velika firma in si zapisovala, kako se stvari streže.


Glasni in dobrovoljni Ben Brode postaja eden Blizzardovih zaščitnih znakov. Njegovi heci opominjajo, da gre pri videoigrah predvsem za zabavo.



V okviru konvencije se je odvilo svetovno prvenstvo v Overwatchu, ki so ga po pričakovanjih drugič zapored dobili Južni Korejci v Logitechovih majicah. V tekmi za zlato so prepričljivo premagali Kanado.

BBQ Ribs

Okus Podeželja

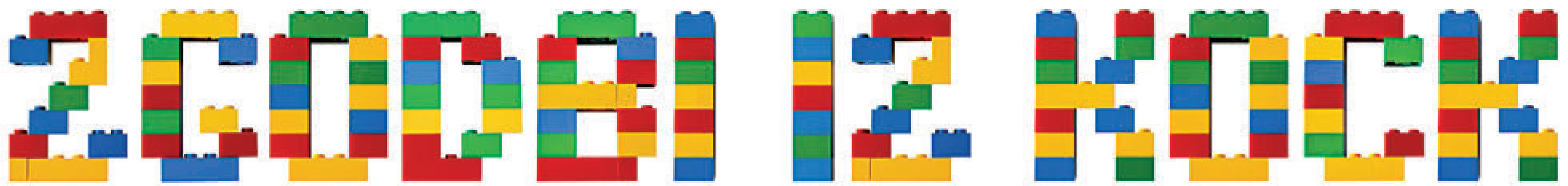
V SUBWAY® restavracije je prispel okus z ameriškega juga. Okusite sočno meso, hrustljavo zelenjavo ter bogat okus žar omake.



SUBWAY

Trajanje ponudbe je omejeno. Velja v sodelujočih restavracijah. Slike so simbolične.

ZGODBI IZ KOCK



Z legicami **LordFebo** zgradi neskončno reči, prav tako pa lahko o njih piše brez prestanka. Tokrat poleg Dancev vključi še Kitajčke, ki burkajo iskreno skupnost.

Igrača za vsakogar. Neomejene možnosti. Otipljiva hotnost. Značilen zvok. Vse to so lego kocke, k čemur bi cinik dodal še polomljene nohte in boleče podplate. Osnova je enaka že več kot pol stoletja, toda domišljija kombiniranja elementov nima meja, niti ne jenja njihova privlačnost. Vedra plastičnih elementov zato ostanejo pri hiši, tudi ko otročad odraste. Kot vlakci in joški, oboji menda v prvi vrsti namenjeni otrokom, so legice prav tako igralna draž za fotra. Geekanje, naj bo stripovstvo, gejming ali igračarstvo, itak z vsakim rodom pridobiva na starosti. Pri Legu se temu fenomenu reče AFOL – adult fan of Lego. Za člana gibanja se ima lahko vsak navdušenec nad dansko blagovno znamko, ki ima tri križe na grbi, čistokrvni pa so tisti, ki se s kockami vseskozi ustvarjalno ukvarjajo. Oziroma, kot se temu strokovnjaško reče, so master builderji. Slovenska skupnost takih majstrov živi na strani Kocke.si in med drugim organizira pozdrava vreden dogodek Kockefest.



Lego vinjete so zabavni prizori, zgrajeni na majhnem tlorisu. Najbolj priljubljena je mreža 8 x 8, obstajajo pa tako manjše kot večje vinjete. Zanje ni potrebna neskončna zaloga kock, pač pa domiselnost in iznajdljivost.



Will Ferrell v Lego Movieju je AFOL in tista klet je tipičen prostor legovskega geeka. Vseeno pa njegova politika, da se tematik ne sme mešati in da je modelčke najbolje *superlepiti*, ne gre vkup z bistvom kock. Kar mu pokažeta sin in Emmet.

ZGODBA #1: NELEGOVE MAKETE IZ LEGO KOCK

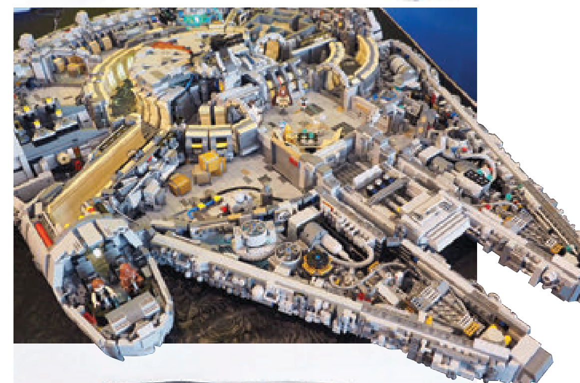
Bistvo legic, dasi vse bolj postransko, je v peskovniški gradnji, ne v sestavljanju modelčkov po navodilih, ki nato za vekomaj ostanejo nespremenjeni. Kajpakda lahko določene sete vzameš za dokončne makete, na katerih se nato tri eone nabira prah. Toda vsak, ki da kaj na svojo legavost, se mora redno vreči v lamber bazičnih zidakov in zgraditi lastne skulpture. Afolovci zato nabavljajo kocke na kilo in redkejše elemente na prostem trgu, nekateri pa največje komplete kupijo samo zavoljo količine kock. Ena struja zidaških meistrov nato počne čudesa z robotsko garnituro mindstorms, recimo tiskalnik, šahovski avtomat in sestavljalnik Rubikove kocke. Drugi delajo kakovostne in občasno za crknit smešne koračne filme, ki jih je YouTube poln. Izredno zanimiva disciplina so tudi tako imenovane vinjete, prizori na plošči 8 x 8. Te dioramice so zaradi vključenosti figuric in življenjskih situacij res posrečene. Največ vredna oblika master builderstva pa je razred MOC, my own creation.



Poleg prostogradnje je priljubljeno tudi izboljševanje Legovih setov. Ljudje dodajajo motorčke in senzorje v tehnične modele, recimo v znamenitega porscheja GT3. Tale stric pa je predelal Apollovo raketo, da sveti, grmi in predvaja odštevanje.

Besedoslovno je MOC seveda vsakršna lastnoumna skockavost. Toda v kategorijo praviloma sodijo le vrhunske kreacije, primerljive in celo presegajoče uradne izdelke. Galerija remekdel, ki jih ustvarijo nadobudneži, pogosto poklicni inženirji, arhitekti in umetniki, je neskončna. Med njimi je sicer daleč največ avtomobilov, vendar ne manjka niti živali, krajinskih maket, hišk, drugih vozil, popkulturnih prizorov in strojev. Tisti manj tehničen in bolj kreativni del tega početja je nič manj kot kategorija moderne umetnosti. Nekateri svoje zamisli prijavijo na Legov portal Ideas, kjer nato občina glasuje. Projekt, ki dobi deset tisoč glasov, Danci vzamejo pod drobnogled za morebitno maloserijsko proizvodnjo. Na tak način se je udejanjilo dvajset setov od uporabnikov,

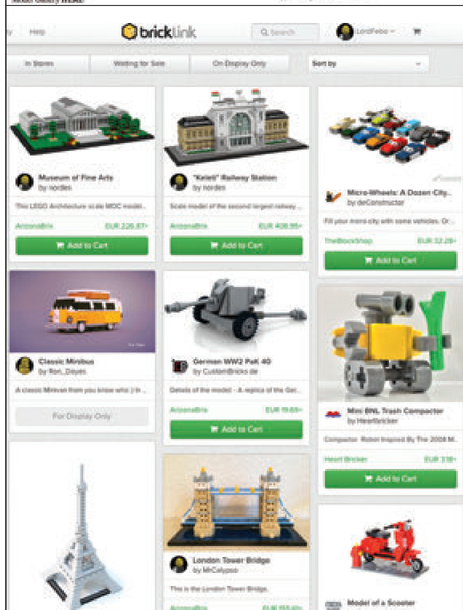






Trico iz Sonyjevega špila The Last Guardian, 10-tisočkoščkovni Tisočletni sokol v pravem razmerju do minifiguric ali detajlno zmodeliran citroen DS – afolovci z mnogo časa in kock se lotijo marsičesa. Celo gromozanskih, stotisočkockovnih dioram.

Dvojni vintgar oziroma Rivendell, spokojni dom vilinov Srednjega sveta, je bil izziv za več master builderjev. Tale maketa se mi najbolj dopade, dasi jo sestavlja 'samo' 50 kilokock. Nekatere jih vsebujejo tja do 200 K.



Na straneh Bricklink.com in MOCnation.com je mogoče kupiti prenekateri neuradni lego modelček, ki izkazuje domiselnost in ustvarjalnost posameznikov. Recimo miniaturna Wall-Eja in vespo. Nekateri pa prodajajo načrte. PDF za malega aliena je 8 evrov.

ki segajo od sonde Hayabua prek prizora iz TV-nizik Dr Who in Big Bang Theory do Wall-Eja. Naprodaj so ekskluzivno v Legovih butikih, tudi v ljubljanskem, avtor pa dobi simboličen delež od dobička. Oblikovalci svoje MOCe vselej dokumentirajo v vseh fazah in z vseh kotov ter ponavadi dajo v javnost navodila. Eni zastonj, drugi za cekin. Za izris načrtov uporabljajo zastonjski program Lego Digital Designer. Ta je svojčas celo omogočal, da si računalniško zmodeliran umotvor uradno naročil v tovarni, a so pred petimi leti to storitev na žalost komune ukinili. Če ti pade v oči kakšna specialna domačinska stvaritev, denimo Citroenova žaba, bugatti chiron, kladivo Doomhammer ali jadrnica v steklenici, najdi na netu knjižico z načrti, nakar nucaš le dovolj plastičnega materiala. Ker večina nima neskončne zaloge kock, je moč nekatere MOCe kupiti, saj obstajajo strani, ki se ukvarjajo z zbiranjem dobrih projektov in prodajo ljubiteljskih setov. Cene so kar visoke, nekajkrat višje po posamezni kocki od uradnih. (Legovi kompleti imajo razmerje od oka deset centov na koščk.)



Lego ne izdeluje sodobnih vojaških strojev, zato so tanki in vojaške diorame razširjeni MOCi. Tale sherman ima vdelane motorje na daljinsko vodenje. Če imaš 2500 specifičnih gradnikov, so navodila na netu.

Glede na priljubljenost znamke Lego, ki se povečuje iz leta v leto, je možnosti za tovrstno poprodajo čedalje več. Zato se je našla nadobudna kitajska firma Xingbao, ki je pričela z novačenjem najboljših dizajnerjev iz MOC-skupnosti, kot so Firas Abu-Jaber in brata Arvo. Skupaj so pripravili linijo lastnih modelov, takih, ki jih Lego nima v programu, a se zdijo zanimivi za širšo javnost. Izdelke so že predstavili na tamkajšnjem spomladanskem sejmu igrač in med njimi so nekateri že od prej poznani MOC-projekti,



KOCKOMENTAREC

Sodobna lego kocka, taka z notranjim valjčkom za boljšo stabilnost, je nastala leta 1958. Odtlej jih je danska tovarna s štabom v Billundu menda izdelala prek 400 milijard! Tekoča proizvodnja znaša dvajset milijard letno, dva milijona vsako uro. Z njimi se igrajo otroci, vendar je dobršen del kock v domeni odraslih navdušencev – amaterjev in profesionalcev. O igrači, ki je postala več od zabave mladičev, pripoveduje uro in pol dolg doku Beyond the Brick: A Lego Brickumentary. Film je sicer iz leta 2014, toda docela aktualen. Skozi zanimive zgodbe in pogovore osvetli vse koščke gibanja AFOL – *adult fan of Lego*, v rdečo nit pa vplete še zgodovino blagovne znamke. Pri tem je predstavitev izredno všečna, saj je pripovedovalec koračno posnet lego striček in mnogo prizorov je kockastih. Kockomentarec pokaže lego občine, sejme in tekmovanja ter številne neverjetne strukture, makete in naprave, ki jih zgradi domišljija posameznikov. Recimo Rivendell iz dvesto tisoč elementov! Nadalje predstavi arhitekte in umetnike, celo ulične, ki svojo kreativnost izražajo skozi kockave skulpture. Eden takih nadobudnežev je izdeloval znamenite stavbe, s čimer je pritegnil pozornost Dancev in skupaj so uvedli serijo Lego Architecture. Slična španovija z uporabniki, ki jo vidimo v filmu, je prav tako japonski portal Cuusoo. Oziroma je bil, saj dandanes glasovanje za modelčke 'amaterjev' poteka skozi Legovo domeno Ideas. Nadalje izvemo o podskupnosti, ki se je specializirala za sestavljanje tankov in druge vojaške mašinerije, ki je Lego sicer ne izdeluje. Zanimanje je tolikšno, da delavnice vlivajo raznorazne puške, združljive s figuricami. Omenjeni so tudi brezštevni lego filmčki in priljubljeno prenašanje znamenitih prizorov ter napovednikov v lego okolje. Kajpakda je v dokumentarec takisto vključena fabrika Lego. Na eni strani so pokazani dizajnerji, ki ustvarjajo nove sete in izdelujejo velike promocijske makete, med katerimi izstopa X-wing v naravni velikosti. Na drugi pa slišimo izjave vodstva, ki se čudi fenomenu AFOL (in se zanj klanjajo Asgardu, saj jim prinaša več dobička kot otroci). Je pa lepo slišati šefe, ki priznavajo moč skupnosti. Brickumentary seveda ni vsepovedna povest o Legu in celo področje AFOL je tako široko, da bi si želel več o vsakem od nanizanih drobcev. Toda oziraje na zastonjski dostop na YouTubu je ta profesionalno sproducirana zabavna pisanost obvezno gledanje za vsakogar. Dobesedno za vsakogar, kajti najbrž ni sirote brez lepih spominov na sklapljanje gradnikov z okroglimi čepki. Če se ti po ogledu ne zahoče vnovičnega poigranja, si res za na odpad.





Xingbaova vespa je 35 evrov, motor iz Akire prav tako in alien slabih 80. V njihovi ponudbi je kakšnih ducat artiklov, med drugim še rolls royce silver ghost in lamborghini aventador. Aliexpress.com.

na primer ford GT40, novi VW hrošč, vespa in alien. Cenovne postavke so približno pol nižje, kot bi bile Legove: 2000-delni ksenomorf pride 80 evrov plus stroški za pot iz Azije in uvozne dajatve. Zaenkrat so dotične škatle namreč naprodaj le na Aliexpressu. Je pa treba vedeti, da kljub identičnosti to niso originalne lego kocke in da je embalaža bistveno manj atraktivna.

ZGODBA #2: LEGOVE MAKETE IZ NELEGO KOCK

Kdor je kdajkoli obiskal priljubljeno kitajsko Alištacuno, je nedvomno zapazil ponudbo znanih Legovih kockovnih setov z drugačnim logotipom. Gre za piratsko firmo Lepin, ki je največja mora kravatarjev iz Billunda. Da Kitajčki, Turki in celo Kanadčani izdelujejo igrače iz docela enakih kock, Lego ne more nič. Sodišče je že pred leti odločilo, da gradnik in princip sklapljanja ne moreta biti blagovna znamka, zgolj patent, ta pa je že potekel. Toda večina proizvajalcev, kot sta Mega Bloks in BanBao, ponuja lastne igrače, dočim Lepin brezsramno kopira obstoječe Legove. To niso približni posnetki, marveč dobesedni ponaredki 1 : 1. Imajo jih stotine iz vseh tematik: mesto, technic, Vojna zvezd, arhitektura, superjunaki ... Dobi se celo kopije starejših, ekskluzivnih kompletov, ki jih Danci ne delajo več. Cene znašajo od tretjine do polovice originala, zavoljo česar draž seveda obstaja. Hoten oranžni porsche GT3 recimo košta 90 evrov proti 300 uradnim. Za nameček prodajajo še mali milijon figuric po dolar, kar je res poceni.

Vsakogar zanima, kakšni so ti izdelki v roki. Gre za odurno cenenost ali ni odstopanja? Naročil sem par raznolikih setov in resnici na ljubo lahko rečem, da bolj slednje. No, razlika v samem elementu obstaja, saj na čepkih ni vgraviran Lego. Če jih finomehanično primerjaš, zapaziš rahlo slabše barve, večjo upogljivost daljših elementov in nižjo kakovost gum. Največji razkorak je pak v prvem vtisu, saj so Lepinovi izdelki namesto v poželjive škatle dani v jeftine vrečice. Tudi navodila, dasi oblikovana enako, so slabše stiskana in tanjša. Nekateri se pritožujejo še nad manjkajočimi kockami in kakšen zglob zna biti pretrd ali premehak. Ampak ko zadevo sestaviš, so odkloni dlakocepski. BBC je testiral Legovega šefa z dvema stričkoma in možak ni uganil, kateri je kitajski. Pri tistem, ki nabavlja nekaj za v vitrino, razlika dejansko ostane le v podzavesti.



Priznam, Lepinove figurice so privlačne, saj za 90 centov dobiš katerokoli si poželiš. Na tak način ubodeš poceni celotno serijo vrečkastih Minifigures, redkega Vaderja ali Trumpa, ki sploh ne obstaja.



Kitajci brez slabe vesti do zadnjega detajla skopirajo izdelek, ne upajo pa na knjigo napisati pravih besed. Namesto Batman je Bathero in Star Wars postanejo Space Wars, Star Wrns ali Star Plan. Možnost škatle sicer obstaja, a za doplačilo. Pri naročanju je treba upoštevati še dajatve pri paketih, ki presežejo 30 evričev.

Kajpakda to ni spodbuda za podporo Lepinu, kajti njihovi izdelki so nezaslišani ponaredki. Sicer jih kupiš za izkušnjo ali spričo ohrnosti, ne gre pa tega baš všečkati. Kitajci so celo tako predrzni, da so sunili in skomercializirali celo projekte s portala Ideas, torej načrte navadnežev. Gmajna je seveda ponorela. Sem radoveden, koliko časa bodo še v igri, kajti Lego jih je lani prek svoje kitajske veje tožil. Jasno je, da se v tisti rižegojni deželi kopira čisto vse, vendar je razlika, ali se taka roba prodaja na krošnjarski šenzenski tržnici ali pa nesramno ponuja in razpošilja celemu svetu. Se čudim, da zahodne carinske službe, ki tako rade plenijo modni kontrabant v slogu torbic Lojza Vuittona, kitajske kocke spuščajo naprej. Zadeva je očiten fejk na prvi pogled, saj v prepoznavnem rdečem znakcu na priročniku zelo jasno piše Lepin v pismenkah namesto Lego.



Tole pade iz kuverte ob naročilu Lepinove 23-evrske Rumene podmornice (izvirnik je 60). Prvi vtis je neprimerljiv z žlahtnimi Legovimi škatlami in taka ciganarija ne more rabiti kot darilo. Ampak sestavljena maketa je precej enaka. Odločitve, odločitve.

EPILOG

Prva in druga zgodba imata skupno točko. Pred nekaj meseci se je izkazalo, da sta Xingbao, ki izdeluje in prodaja MOC-sete, in Lepin v resnici bratski firmi. Oziroma verjetno kar eno in isto. Prav tako se je razvedelo, da Citroen, Ford, Piaggio, Fox in drugi lastniki znamk, katerih originalne modelčke trži Xingbao, ne vedo ničesar o projektu. Z dotičnimi izdelovalci je povezana še ena nedavna vest: po azijskih in bližnjevzhodnih deželah prodajajo teroristično tematiko z bombaši in mohamedanskimi zastavami. Serija je tako sporna, da so se oglasile muslimanske skupnosti in Lego je prav tako podal uradno izjavo, da nima nič s samomorilskimi figuricami. Igrače seveda niso namenjene podpori ISISu, marveč so Kitajci videli zaslužkarski potencial. Neverjetno, kako njihova država kljub dozdevnemu napredku in odprtosti leta 2017 še vedno deluje kot divji zahod.



"To je vojskovalna igrača, a ne bedna bedna frača, marveč bombaš in njega brača!" Take kocke so naprodaj v muslimanskem svetu, dela pa jih Lepin. Seti so postali pri zahodnih zbiralcih izredno iskani.

Slovenski inženirji so za časa SFRJ vzpostavili informacijsko mrežo med kitajskimi mesti. To se sliši kot tista raca o jugoslovanski prodaji raketnega programa Ameriki, vendar je zgodba resnična. **Kvarkadabra** jo pove.

Kako je sredi Ljubljane nastal zametek kitajskega interneta

Leta 1985 so takrat povsem novo stavbo Cankarjevega doma v centru Ljubljane zaprli za več kot dva meseca. Javnost so obvestili, da bodo izvajali redna vzdrževalna dela, v resnici pa se je kulturni hram, ki je bil takrat edina klimatizirana stavba v prestolnici, v popolni tajnosti začasno spremenil v visokotehnološko tovarno. Inženirji podjetja Iskra Delta so pod nadzorom tajnih služb noč in dan izdelovali ter preizkušali sestavne dele računalniškega omrežja, s katerim so nameravali povezati policijske postaje v desetih največjih kitajskih mestih. V Cankarjevem domu so sestavljali gradnike za postavitev enega najobsežnejših računalniških omrežij na svetu, ki bi ga lahko poenostavljeno opisali kot zametek kitajskega interneta. Kot poroča tistikratni direktor Iskre Delte Janez Škrubej v knjigi The Cold War for Information Technology: The Inside Story, je bila Slovenija v osemdesetih letih dvajsetega stoletja v sami svetovni špici razvoja informacijske tehnologije. Podobno zahtevne projekte kot slovenski inženirji so takrat lahko izvajali le Američani s svojimi najtesnejšimi zavezniki. Toda zanje je veljala prepoved izvoza računalniške tehnologije v komunistične države.



Kitajci bi radi računalniško omrežje

Kitajci so Iskro Delto opazili na zagrebškem sejmu v začetku osemdesetih. Tam so predstavljali lastne računalnike, ki so jih izdelali z uporabo ameriških procesorjev DEC. Kitajci so zaslutili, da bi lahko z jugoslovanskim visokotehnološkim podjetjem prišli do sodobne informacijske tehnologije, kakršne neposredno v ZDA niso mogli kupiti zaradi embarga. Zato so na obisk povabili takratnega notranjega ministra Jugoslavije Staneta Dolanca in z njim sklenili pogodbo o sodelovanju policij obeh držav. V njej je bilo med drugim navedeno, da jim bo podjetje Iskra Delta postavilo računalniško omrežje.

Jugoslovanski policijski minister kot kaže ni prav dobro vedel, kaj podpisuje. Čeprav so mu Kitajci ponudili obilo denarja, se je zdelo, da gre le za običajno izmenjavo izkušenj vljudnostne narave. Ob vrnitvi v Beograd in po obravnavi pogodbe na vladi pa je postalo jasno, da se je Jugoslavija zavezala Kitajcem zgraditi nekaj, kar je takrat veljalo za vrhunec tehnološkega razvoja. *"Šlo je za neke vrste elektronsko pošto, za prenos datotek z enega konca Kitajske na drugega, seveda prek telefonskih linij in brezžičnih visokofrekvenčnih povezav,"* se spominja direktor Škrubej.

Notranjega ministra Jugoslavije je ob tem upravičeno zaskrbelo, da ne bo mogel izpolniti pogodbenih zavez. Zato se je tajno srečal s predstavniki Iskre Delte in jim zagrozil, da bodo osebno odgovorni, če projekta ne bo mogoče izvesti. Žal le-ti uradno sploh še niso vedeli, kakšen dogovor je Jugoslavija sklenila s Kitajsko. Zato so kmalu zatem v Beograd poklicali direktorja, da bi ga seznanili s projektom.

Američani osupli nad slovenskimi inženirji

Srečanju je sledil šok, saj je oblast šele takrat spoznala, da Iskra Delta računalniške procesorje, ki so osrednji element vsakega informacijskega sistema, uvaža iz Združenih držav. Od Škrubeja so zahtevali, da se Američanom zlaže, za kakšne namene bo uporabljal njihove čipe, a direktor je vztrajal, da to ni mogoče. Bilo mu je namreč jasno, da tako zapletenega in zahtevnega projekta pred Američani ne bo mogoče skriti. Toda v Beogradu so mu zagrozili, da ga bodo obravnavali kot agenta Cie, če ne bo pripravljen sodelovati.

Kljub tajnosti srečanja in napetem ozračju mu je uspelo po telefonu poklicati šefa kabineta ministra za finance, ki ga je osebno poznal. Prosil ga je, naj nujno poišče ministra, saj mu mora povedati nekaj izjemno pomembnega. Ta je že po kratkem pogovoru razumel razsežnost problema, saj se je z Američani pravkar dogovoril za novo posojilo. Razumel je, da lahko Jugoslavija izvede računalniški projekt za Kitajce le z odobritvijo ZDA. Uvrstitev države na črno listo držav, ki nedovoljeno izvažajo ameriško tehnologijo, bi namreč naredila bistveno več škode od zaslužka s projektom. Vlada je zato v ZDA poslala delegacijo, ki naj bi Američane prepričala, da lahko njihovo železnino uporabijo za izdelavo računalniške mreže na Kitajskem.

Ko so predstavniki Iskre Delte kmalu zatem v Washingtonu predstavili projekt, so Američani spoznali, da so močno podcenjevali zmožnosti inženirjev iz te neuvrščene države. Presenečeni nad zahtevnostjo projekta so se odločili, da bodo pod posebnimi pogoji vseeno dovolili izvoz procesorjev na Kitajsko. Tako se je operacija Milijarda, kot so jo poimenovali, lahko začela udejanjati. Kmalu je bila v veliko zadovoljstvo Pekinga uspešno izvedena, veliko Kitajcev pa je naslednja leta prihajalo v Slovenijo na šolanje, da so se naučili sistem uporabljati in vzdrževati.

Smo zapravili zgodovinsko priložnost?

Seveda pa projekta izgradnje računalniškega omrežja za kitajsko policijo ni bilo mogoče skriti pred drugimi državami komunističnega bloka, ki so prav tako hotele pridobiti ameriško informacijsko tehnologijo. Leta 1988 je Slovenijo zato obiskala močna sovjetska delegacija, ki jo je vodil sam Mihail Gorbačov. Ne glede na uradni program obiska je Moskvo takrat dejansko zanimalo samo eno: ali bi lahko s pomočjo slovenske računalniške firme prišli do sodobne tehnologije, po kakršni so močno zaostajali za Zahodom.



Tole je partner iz leta 1983, najbolj znan terminal Iskre Delte. Uporabljal je sistem CP/M in kalifornijski čip zilog Z80 s štirimi megaherci, sličnega spectrumu. Računalnik je šel v nos celo IBMu.

Kot kaže, so se takrat vodilni v Jugoslaviji ustrašili, saj so srečanje Gorbačova z inženirji Iskre Delte preprečili tako, da so direktorju z injekcijo v telo vbrizgali snov, zaradi katere je naenkrat dobil visoko vročino. Kot pravi v knjigi Škrubej, je šlo za načrtovano diverzijo, saj se je oblast zbala, da bi visokotehnološko podjetje, ki ga ni nihče dobro nadzoroval, zaradi proizvodnje strateških računalniških sistemov postalo premočno. V trenutku, ko bi Iskra Delta lahko postala pomemben igralec na mednarodnem tehnološkem prizorišču, saj so imeli veliko naročil in razvojnih načrtov, žal ni imela podpore v stari jugoslovanski oblasti, še manj pa v novi slovenski. Čeprav smo njihov PC 'triglav' videli kot Vedija v Poletju v školjki, so firmo kmalu zatem razkosali, močni razvojni oddelek pa razpustili.

Ali se je vse dogodilo natanko tako, kot je opisano v knjigi, in ali bi iz Iskre Delte lahko nastalo visokotehnološko podjetje z mednarodno veljavo, sta vprašanji, na katera bi kompetentno odgovorila šele resna zgodovinska analiza na osnovi arhivskih virov. Takrat najvišji slovenski partijski politik Milan Kučan, ki je sprejel Gorbačova in mu razkazal Ljubljano z Iskrine stolpnice, navedb ne želi komentirati. Prav tako se na poizvedovanje slovenskih novinarjev ni odzval Gorbačov, ki je še vedno politično in medijsko aktiven. Za nameček ni nikakršne potrditve s strani drugih zaposlenih. A kljub temu nesporno drži, da smo Kitajce pred več kot tridesetimi leti – takrat, ko smo se za domačimi televizorji prričkali, ali je boljša mavrica ali slonokoščenec – omrežili prav na sončni strani Alp.





Konglomerat Foxconn je bržda najbolj znana kitajska firma, čeprav pod svojim imenom ne prodaja ničesar. Izdeluje pa njegovih 1,3 milijona delavcev vse mogoče, od iphona do xboxov in HPjevih prenosnikov. A začeli so s tipkami za daljinske upravljalnike.

Naslovna označba ima slabšalen prizvok, toda levji delež robe, ki jo dnevno pokupimo, izvira s Kitajske. Država je pač proizvodna in kopirniška velesila. **Mrož** prouči fenomen kapitalistično naravnanih komunistov.

Zgodovinopisje pozna dve industrijski revoluciji. Prva se je dogajala na prelomu med 18. in 19. stoletjem, ko so parni stroji izpodrinili manufakture. Ročno delo je postalo prepočasno in se je moralo – ne brez upiranja – umakniti masovni proizvodnji. Čez stoletje je sledil drugi preobrat, ko sta para in nafta robo pričela razvažati na vse konce celine, kar je bilo prej s konji manj realno. In tako se je šivanje pretežno preselilo na en konec, železarstvo na drugega in tako naprej. Prav lahko pa bi obdobje po drugi svetovni vojni označili za tretjo industrijsko revolucijo. Svetovni ustroj se je s tehnološkim napredkom začel radikalno spreminjati. Proizvodnja je zapustila bogate predele in se zgostila v dotlej manj razvitih državah. Največ prebivalcev, ki jim je treba dati službo, pomeni največ potencialnih delavcev. Tako je Kitajska, v času cesarstva že pomembna trgovinska partnerica evropskih (mestnih) republik, v rdečezvezdni preobleki posrkala največji delež nove industrializacije.

KONEC VOJN POMENI ZAČETEK TRGOVINE

Oznaka 'izdelano na Kitajskem' obstaja že več kot pol stoletja, a razmah je začela doživljati v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja, ko so se otoplili odnosi med Kitajsko in ZDA. Prej sta korejska in hladna vojna hromili izmenjavo blaga med vzhodom in zahodom. Po nekaj političnih intervencijah na najvišjem, predsedniškem nivoju so ameriške multinacionalke začele vzpostavljati proizvodnjo zraven riževih polj. Zgodovinsko gledano še najbolj pogosto zaradi nižjih stroškov, kot se politično korektno reče. Manj korektno to lahko označimo za brezsramno izkoriščanje delavcev za trakom. Slovenske šivilje v Topru so postale predrage kmalu po osamosvojitvi, sestavljavci računalnikov v italijanskem Olivettiju že mnogo prej. Namesto Lojzke in Luigija, ki sta si lahko kupila vsaj pralni stroj, so službo za vsakdanjo skodelico riža dobili milijoni Mingov in Lijev. V osemdesetih, ob zori hišnega in osebnega računalništva, so tudi Kitajci sami ali s pomočjo tujcev začeli ustanavljati podjetja, ki so se specializirala za izdelovanje tega, kar so zahodnjaki potrebovali in hoteli. Takrat je pod taktirko Tajvanca Terryja Gouja s 7500 dolarji maminega posojila nastal Hon Hai Precision Industry, danes bolj znan pod borznim poimenovanjem Foxconn. To je največji industrijski konglomerat z 1,3 milijona zaposlenih, kar presega število vseh službujočih Slovencev. Prva resna naročila so bila za tipke za daljinske upravljalnike in nato priključke za igralne palice Atarijevih konzol. Za naročnike so se začeli boriti še drugi podobni povzpetniki, denimo Pegatron in Flextronics. Borba med njimi je po pripovedovanju nekdanjih vodilnih neizprosna. Sploh Foxconn se pogosto požvižga na spoštovanje delavcev in pravil in vedno poskrbi, da je najcenejši. Na čigav račun, ni treba ugibati.


Možakar na vseh kitajskih bankovcih, od enega do stotih juanov, je Mao Cetung. Revolucionar, ustanovitelj Ljudske republike Kitajske, politični teoretik in pesnik. Združil je Kitajsko, jo povzdignil in se pri tem neusmiljeno znebil mnogih nasprotnikov.

Kakšnih deset let kasneje so začela s pomočjo državnih finančnih spodbud vznikati podjetja, ki se niso specializirala na izdelavo po naročilu, ampak so hotela uspeti z lastnimi proizvodi. Uspeh ni prišel takoj, vsaj ne v tujini, a na srečo je domači trg tako gromozanski, da težav s preživetjem ni bilo. Huawei je denimo ukradeno ameriško telekomunikacijsko infrastrukturo ponudil kot domačo, kajti pri tako pomembnih zadevah, kot je vojaško sporazumevanje, se ne gre zanašati na tujo robo. Velja pa tudi obratno: ZDA vsake toliko časa zaradi domnevnega špijonstva izdajo kakšno prepoved in kazen za Kitajce, nazadnje ZTE. Lenovo je takenako najprej tržil HPje, nakar je z nabranimi izkušnjami in prodajno mrežo med rajo spustil cenejše klone. Šele nato je prevzel IBMov oddelek za PCje in začel štancati thinkpade.

HITRO Z IMITIRANJEM

V Foxconnu so po gumijastih tipkah začeli nastajati prenosniki Acer, HP in drugi, xboxi in playstationi, blackberryji in motorole, Ciscovi usmerjevalniki ter kopica drugih naprav. A pravo terno so gospod Gou in druščina zadeli z iphonom. Apple je potreboval partnerja za zanesljivo in skrivnostno proizvodnjo, imel je denar, da je plačal nove linije, zakup kapacitet in komponent, hotel pa je kvaliteto. V Foxconnu so mu to priskrbeli, kajpak na rovaš človeških in okoljskih žrtev. Zaradi večjih zahtev je postalo delo v sestavljalnicah še bolj depresivno. Po samomorih in obtožbah o nevzdržnih razmerah se je moral Apple oglasiti in od partnerja zahtevati, naj reči uredi. Koliko jih je, razen tega, da je okrog zgradb napel mreže, verjetno ve le peščica posvečenih. Je pa del proizvodnje jabolčnega telefona medtem že prešel v Pegatron in letos še k indijskim podizvajalcem.
S tem, ko je ifon prihajal s tekočih trakov na Kitajskem, se je vsemu skrivanju navkljub odprla Pandorina skrinjica kloniranja in povzemanja. Zaradi dobaviteljske mreže je bilo vse pripravljeno in pri roki, samo skupaj je bilo treba dati. Dodatna sreča je bila v tem, da se je enakega načina tekmovanja z Jabolkom poslužil tudi korejski Samsung in se je večji del srda Steva Jobsa zgrnil v Seul. Kitajske znamke so medtem mirno prevzemale domači trg in se zlagoma pripravljale na prodor v tujino. Na domačih tleh so že precej uspešno izrinile Korejce, Američani so nekaj časa prosperirali, zdaj pa imajo prav tako težave.



Foxconn je prišel pred časom v medije, ker so obupani delavci, med ostalim celo sestavljalci iphonov, delali samomore s skoki z blokov. Firma je nato zadevo sanirala z – namestitvijo mrež, ki naj bi lovile nesrečnike.



Prodajni pajzli v Šenzenu ponujajo več krame kot Aliexpress, so pa večinoma specializirani. Eni za avtomobilske sisteme, drugi za telefonske dodatke, tretji za polnilnike. Ceno je treba zbiti na pol, pa še potem ne veš, če pofla nisi preplačal.

Domača Oppo in Vivo (skupaj z Oneplusom sta del konglomerata BBK Electronics) sta zrasla prav na tem, da nudita iphonu zelo podobne modele. Kajti jabolčnež je na Kitajskem še toliko bolj poželenja vreden objekt kot pri nas. Domači telefoni res niso tisto, po čemer raja hlepi, a če se na pogled ne razlikujejo, so ustrezno cenejši in zraven prinašajo še kak hardverski bonbonček, so mamljiv substitut. Dodana vrednost je lahko večja baterija za daljše gledanje mobilne televizije ali čvekanje, z obojim je kitajska mladina obsedena. V tem krogu imitatorjev težko spregledamo na videz resni Huawei, ki je s svojo blagovno znamko že prodrl med petdeset najbolj prepoznanih na svetu. Podobnost njegovih telefonov honor z ameriškim s predpono i ni le naključna. Na domačem trgu ponuja izdelek, ki iphona do potankosti ne posnema le na zunaj, ampak tudi z androidno preobleko.

Izjemne kitajske zmožnosti hitrega prilagajanja, poskušanja s prototipi, pridobivanja pravih sestavnih delov in vzpostavljanja proizvodnje uničijo marsikatero dobro idejo zagonskih portalov. Znani so številni primeri, ko so se komaj teden dni po štartu množičarske kampanje identični izdelki pojavili na krošnjarskem Aliexpressu. Recimo inovativni transformerski ovitki za telefone, samovozeče rolke in slovenski pivski rogovi. Čeprav so domači inovatorji šli na Kickstarter ali Indiegogo prav zato, ker nimajo denarja za zagon proizvodnje, nihče nič ne more.



Na Kitajskem je posedovati iphone še večji prestiž kot na našem koncu. Domači proizvajalci se vsled tega trudijo imitirati vsako najmanjšo podrobnost, kot s skoraj popolnim iOSovskim izgledom demonstrira Huaweijev androidni honor magic.

Le kateri navaden človeček se bo podal v pregon izmuzljivih kitajskih posnemovalcev, če se slednji rogajo v brk največjim emblemom, kot sta Apple in Lego? Tudi oblasti potihem ščitijo svoje firme. V novem načrtu za gospodarsko rast pa omenjajo glasen protekcionizem in omejevanje uvoza zahodnjaške robe.

PREVLADA NA VZHODU

Lakota Zemljanov po vedno novi krami je za vzhodnjaške tajkune izvrstna popotnica. Skoraj polovica vseh svetovnih dobrin pride iz Azije, s Kitajske že skoraj četrtina. Še leta 1990 je bil njen delež pod tremi odstotki. Odgovorna je za tri četrtine klimatskih naprav, 70 odstotkov telefonov in dve tretjini svetovne proizvodnje čevljev. Se pa konkurenčnost zaradi višanja plač malce znižuje, kar predstavlja nevarnost za beg korporacij drugam. Mezdniki v Bangladešu dobijo manj kot sto dolarjev mesečne plače, v Vietnamu, Kambodži ali na Filipinih kakšnih 150 (po konkretnih povišicah v zadnjih letih), na Kitajskem pa v povprečju dobrih 250, marsikje od celo 400 do 500 dolarjev. Nemara se je zviševanje plač v zadnjem času prav zato upočasnilo, ponekod so jih za ohranjanje tovarn celo zamrznili. Resna grožnja so postale celo evropske robotske fabrike. V Adidasu so pred nekaj meseci objavili, da predvidevajo premik dela šivanja nazaj v Evropo, od koder so ga pred desetletji izvozili. Toda šivank v superge in majice ne bodo vbadale človeške, temveč sprogramirane kovinske roke.

Neizmeren dotok poceni in zdaj že kar dobro izšolanih delavcev je kljub vsemu neizpodbitna prednost najmnožičnejše države na svetu. V Indiji in v Vietnamu so resda cenejši, a je njihova produktivnost občutno nižja. Še bolj pomembne so druge prednosti Kitajske. Pred časom sem obiskal slični tovarni, televizorsko na Slovaškem in obrat na Kitajskem, kjer so v tistem trenutku izdelovali brezzrcalne fotoaparate. V obojih halah so v osnovi počeli enako – sestavljali končni proizvod –, a se je celotna logistika popolnoma razlikovala. Slovaška je stala sredi podeželja in šefi so se hvalili s tem, kako je čimmanj moteče umeščena v okolje. A bila je osamljena, daleč okrog ni bilo nobene druge, samo kolone tovornjakov so dovažale komponente in odvažale škatle za trgovine. Urejenosti ni bilo česa očitati, organiziranosti tudi ne, nima pa zadeva nobenega zaledja. Njen smisel ob travnikih je samo v tem, da je blizu avtocesta in so razdalje do Mediamarktov po različnih državah znosne.

Kitajska sestra stoji na povsem drugačni lokaciji. Do mesta Wuxi ('Vuši') je iz Šanghaja dve uri vožnje. Že na tej poti je ob avtocesti vse pozidano oziroma bo v kratkem, saj še zadnje prazne kotičke izsušujejo, prekopavajo in buldožirajo. Mesto pa je tipična zmes socialističnih blokovskih kompleksov, generičnih stolpnic, kičastih domačih lokalov, industrijskih con in neizbežne sivine. Ampak umetniški vtis pri tem, kje imeti proizvodnjo, ne igra vloge. Na rovaš priročnosti zlahka požreš puščobo. V zakotnem Wuxiju je za vsako potrebo blizu nekaj obratov ali kdo pozna koga, ki lahko preskrbi manjkajoče čipe,



Šenzen so do 15-milijonskega mesta s četrto najvišjo stolpnico na svetu (Ping An Finance Centre) pozidali v štiridesetih letih, saj je bil prej tam le skupek ribiških vasi. Svoje je naredila odločitev o coni brez davkov. Zdaj se mesta že drži vzdevek kitajska silicijeva dolina, ker je tam središče izdelave elektronske robe.


Sodobne azijske tovarne se ne razlikujejo dosti od evropskih, velik razkorak pa je v obravnavanju delavcev. Ti skoraj nimajo življenja in spijo na skupnih ležiščih nekje blizu obrata. Včasih kar v njem, ker delavnik ni osemuren.


Resnično naselje ali prizor iz SimCityja? Prav veliko domišljije v gradnji delavskih stanovanjskih kompleksov na Kitajskem nimajo, naj gre za nizke ali 60-nadstropne bloke. Zmerom je vse videti identično in edini namen je noter spraviti čimveč raje.

tipala in druge komponente. Drugod bi bilo treba sestavne dele naročati z drugega konca sveta, iskati mojstre za določene dele, delati kompromise in se pogajati z vsakim dobaviteljem posebej. Na Kitajskem se z nekom zmeniš in dobiš vse, od kompletnega izdelka po še tako edinstvenih specifikacijah do kakršnekoli embalaže. Iti se proizvodnjo kjerkoli drugje bi bilo res potratno.

TOVARNA AZIJA

Šef Oneplusa Pete Lau je v nedavnem intervjuju kot eno njihovih prednosti izpostavil prav zasidranost v Šenzenu. *"Za izdelovalca hardvera je to mesto verjetno najbolj primerno med vsemi. Ne samo, da smo blizu tovarn, na dosegu so dobavitelji."* Umeščenost v ekosistem jim pomaga obiti pomanjkanje orodja za izdelavo prototipov. Nekaj klicev in model je naslednji dan pri njih. Tako je mogoče zelo hitro spreminjati in izboljševati izdelek 'v razvoju'. V industriji mobilne telefonije velja, da snovanje novega mobilnika, če se ga lotiš sam, traja od leta in pol do dveh let. V Šenzenu se ta čas skrajša za nekaj mesecev. Z uporabo referenčnih dizajnov, ki jih je vedno na voljo kopica, pa je moč še hitreje začeti s prodajo izdelkov pod svojo znamko. Skupaj s fensi predstavitvami, kot se zadeve loteva hrvaška Noa. Dasi se hvalijo z unikatnostjo, se kroatski telefoni ne razlikujejo od tistih, ki nosijo oznako Umidigi in najbrž še kakšno.

Noa in kar je takih nadebudnih garažnih firmic izkoriščajo fenomen, imenovan 'tovarna Azija'. Skoncentriranost dobaviteljske verige v radiju tisoč kilometrov omogoča prevlado. Iz Šenzena, Guangzhoua (Gavnžoua) in drugih industrijskih središč v jugovzhodnem delu celine s tekočih trakov prihaja prav vse, nakar polizdelki in sestavni kosi le krožijo od enega kompleksa do drugega. Logistične poti so utečene in izpopolnjene. Ponudba se hitro prilagaja povpraševanju in obratno, razvoj sledi obojemu, kupci pa dobivamo to, kar se jim najbolj izplača izdelovati in prodajati. Kitajska ima skupke učinkovitih dobaviteljev, ki jih drugje skoraj ne morejo replicirati. Ako jih lastniki preselijo, še vedno ostanejo znotraj meja tovarne Azije. Kinezi premorejo tudi vse boljšo infrastrukturo. Do leta 2020 nameravajo zgraditi deset novih letališč. V zadnjem desetletju so celotno državo prepredli s hitrim vlakom in cestno omrežje prilagodili ekspresni rasti prometa. Z državnim načrtom Made in China 2025 kani Peking svoj delež svetovne proizvodnje najmanj obdržati. Modernizaciji bodo v naslednjih letih namenili sto petdeset milijard dolarjev, kar pomeni predvsem digitalizacijo, avtomatizacijo in robotizacijo. V Foxconnu napovedujejo, da bodo v sklopu omenjenega načrta najmanj tretjino delavcev z najbolj dolgočasnimi in utrudljivimi nalogami nadomestili z roboti.

DOGAJA NA KITAJSKEM, NE V EVROPI

Nekajdnevni obisk sodobnega kitajskega mesta Evropejcu hitro podre iluzije, da je 'stara celina' še vedno središče sveta. Zraven petstometrske stolpnice, ki je komaj nekaj let prej presegla bližnji televizijski stolp, že gradijo novo, še višjo. Tipična nastanitev je v hotelu s sedemdesetimi nadstropji. Kakšnega sijajnega razgleda iz njega ni, ker so povsod naokrog enako visoke stavbe, a vseeno. Do parka se je treba sprehoditi pod stičiščem šestih obvoznic in v njem je postavljena gusarska ladja. Kar tako, ker je prostor zanjo. Z letališča v mesto pa ti pri 350 na uro želodec dviguje vlak na magnetni blazini.


Tržnice z elektronsko robo so v Šenzenu nujno doživetje, četudi je končni izplen le nekaj USB-ventilatorjev, leteči minion in mogoče radioaktiven polnilnik. Brskanje po vsej tej šari človeka potegne, iskanje še za juan cenejše kartice prav tako.

Dober primer neslutene širitve je danes približno petnajstmilijonsko velemesto Šenzen na jugu celine, uro vožnje oddaljeno od otoškega Hong Konga. Še pred štirimi desetletji je bila to vas. Nato so to območje izbrali za nekakšno davkov oproščeno prefekturo in domača in tuja podjetja so videla svojo priložnost. Podobno je s Šanghajem. Po spletu kroži primerjava tega velemesta zdaj in pred tremi desetletji. Samo po toku reke in peščici zgradb je mogoče ugotoviti, da je to isto mesto. Predela The Bund in Pudong, kjer zdaj stojijo nekatere izmed najvišjih stolpnic na svetu, sta bila takrat pozidana z nekajnadstropnimi stavbami. In v mestu se še marsikje opazi kakšno tradicionalno kitajsko hišico, ki tiho čepi pod mogočnim hotelom. Zato je mogoče dobiti vtis, da dežela prosperira in se razvija z veliko hitrejšim tempom kot evropske ali druge azijske države. Res pa je, da je bil zaostanek precejšen.

Mogoče se slabih šest tisoč evrov bruto proizvoda na prebivalca ne sliši veliko. Sploh v primerjavi z ameriškimi 49 tisoči ali slovenskimi 18.700. Ampak če vemo, da se je v zadnjih desetih letih potrojil, da je bil še na začetku tisočletja pod tisoč evri in da je Indija, ki je v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja štartala z enake pozicije, prilezla komaj do 1400 evrov na prebivalca, je slika drugačna. Takenako ob upoštevanju dejstva, da govorimo o državi z milijardo in tristo milijoni prebivalcev, kjer desetine milijonov revežev neizbežno tlačijo statistiko navzdol. Indija ima tudi dobro milijardo prebivalcev in tuje korporacije že dolgo najemajo njene kadre, ogromno programerjev in telefonistov v klicnih centrih sedi v tej državi, proizvodnja za njen domači trg se seli tja, a se vseeno ne more kosati s Kitajsko. Po viziji njenega predsednika Šija Džinpinga bo država dosegla 'zmerno blaginjo' do leta 2020, do sredine stoletja pa bo postala 'sodobna, cvetoča socialistična družba.' A številke razkrivajo še drugo plat. Kitajski dolg je najmanj takšen kot celoten BDP države, kar pomeni približno deset bilijonov evrov. Nekatere ocene navajajo celo 170 odstotkov BDPja! In že nekaj časa je slišati opozorila o pešanju tamkajšnjega gospodarstva. V vsakem primeru si vlada v Pekingu na veliko izposoja, da lahko financira ekspanzijo doma in osvajanje ozemelj – večinoma rudnikov pomembnih surovin – po Afriki in Južni Ameriki.


Precej robe pride na Kitajsko v reciklažo. A ta praviloma ni organizirana in formalizirana ter je brez primernih orodij. Deset tisoči razstavljajo na roke in mnoge nevarne snovi odtekajo v zemljo in vodo, zdravje lokalnežev, sploh otrok, je ogroženo.


Tovarne, termoelektrarne in naraščajoč promet ustvarjajo smog, za katerega skorajda ni rešitve. Dovoljene vrednosti delcev v zraku so v določenih mestih celo dvajsetkratno presežene. Če potuješ na Kitajsko, se pripravi na sivino.

OBRNI TUJE IZKORIŠČANJE V SVOJ VZPON

Vse to kreditiranje je možno, ker je država postala prepomembna dobaviteljica, lastnica in vlagateljica, da bi se ji spodobilo preveč težiti. Prav ona občasno s kakšno premostitveno milijardico ali tono zlata koga potegne iz dreka, če se pojavi kriza. Zato odobravanje kreditov ni prevelika težava. Komunistična utrdba je tako ena redkih držav, ki je uspela zgraditi svojo identiteto in profitirati s prihodom multinacionalk. Drugam korporacije pridejo in gredo, če se pogoji zanje preveč poslabšajo. Države pasivno čakajo na tuja vlaganja, podobno kot Slovenija, in le počasi napredujejo. Kitajska pa vzporedno investira v svojo proizvodnjo in infrastrukturo ter ohranja ali krepi svoj vpliv po svetu.

Vlada ves čas z državnimi spodbudami pomaga pri ustanavljanju in rasti tehnoloških podjetij. V Evropi je državna pomoč podjetjem prepovedana, marsikod drugje v tem ne vidijo problema. Če je strateško pomembno, da se Huawei, Oppo ali katera druga znamka prelevi v globalnega velikana, se za to nameni dovolj juanov. Če Apple rabi novo lokacijo za dodatne milijone iphonov, ni nič neobičajnega izbrati s pšenico in koruzo posejane njive nekje sredi ravnine in postaviti povsem novo mesto. To je Foxconn storil leta 2010, ko je brez opozorila začel graditi, nakar je na območje v enem letu pripeljal sto tisoč delavcev. Danes jih je že 250 tisoč. V Sloveniji ali kakšni bližnji 'urejeni' državi je treba leta čakati na papirje. Na Kitajskem samo pade komanda in že so na prizorišču buldožerji, bagri in žerjavi.


Še preden je na čelu Appla nasledil Steva Jobsa, je Tim Cook slovel kot odličen operativec v kitajski dobaviteljski verigi. Zdaj se mora občasno prikazati zaradi aferic z izkoriščanjem delavcev.

Enako ni problem spregledati 'kršitev' avtorskega prava in patentnega sistema. Na domačem trgu lahko vsi prodajajo klonirane, kopirane, ukradene izdelke. Z njimi gredo tudi v tujino, dokler jih proizvajalec izvirnikov ne začne resno preganjati na sodiščih. Neupoštevanje patentov in premalo svojih za navzkrižno licenciranje, kar je najpogostejši model med multinacionalkami, je verjetno glavni razlog, da se nekatere znamke, kot je Xiaomi, ne podajo resno v Evropo in Ameriko. Seveda pa so tako uvidevna samo podjetja z večjimi mednarodnimi aspiracijami, ki vedo, da jim na dolgo rok to škodi in se morajo širiti postopno. Prodajalcem lažnih lego kock ali jabolčnih pametnih ur na Aliju je vseeno. Oni vedo, da nikoli ne bodo prišli na police Carrefourjev in Wal-martov, zato pač poskušajo po manj opaznih kanalih spraviti v promet, kolikor se da.

SMOG IN ZELENA ENERGIJA OBNEM

Dolgo se v tistih krajih niso obremenjevali niti z onesnaženjem. To je večplastno, obiskovalec ga najbolj občuti v vsakdanji neprestani sivini. Kar sem postopal po urbani Kitajski, sem videl kaj malo jasnega neba. Partija ga je zaukazala edinole med olimpijskimi igrami v Pekingu, ko so ustavili promet in tisoče tovarn, zraven pa uporabili še kemijo, da so pričarali modrino. Domačini zato redno nosijo maske. Glavni vir smoga in toplogrednih plinov, v katerih je Kitajska prvakinja, so termoelektrarne. Zaradi kurjenja premoga po ocenah umre 1,1 milijona ljudi na leto. In skoraj bolj kot naraščajoče plače proizvodnjo ogrožajo zasvinjane reke in zemlja. Kemikalije povzročajo tako degradacijo, da zadrževanje na nekaterih območjih postaja nevarno. Otroci imajo v krajih, kjer 'reciklirajo' elektronske smeti (to pomeni, da na roke iz elektronike strgajo pouporabljive kovine), povišane vrednosti svinca v krvi.

Vseeno se Kitajska nepričakovano hitro obrača k obnovljivim virom energije. Petletka do leta 2020 zapoveduje namestitev za 340 GW hidroelektrarn, 200 gigavatov vetrnic in 120 gigavatov sončnih celic. Zraven pa še kakšno jedrsko elektrarno in nekaj kurjenja biomase. Zavoljo tega so črtali cel spisek novih termoelektrarn. Na svetu so lani inštalirali za 161 GW solarnih panelov, kar je skupno količino sončne energije povzdignilo nad dva tisoč gigavatov. Kitajska je k temu zvečanju prispevala petino. *“Hitrost dodajanja novih celic je nora. V enem samem letu so jih dodali skoraj toliko, kot jih ima Nemčija vsega skupaj,”* so dogajanje komentirali pri pekinškem Greenpeacu. Državni načrt zapoveduje konkretno zmanjšanje onesnaženja do leta 2035. Takrat naj bi pekinški delež nevarnih delcev v zraku 'samo' še tri- do štirikrat presegal priporočeno koncentracijo. Zazdaj so jo zmanjšali na šestkratni višek.

NI RESNIH MOŽNOSTI ZA KORAK NAZAJ

Naivno bi bilo misliti, da je mogoče razbiti azijsko navezo ali Šenzen replicirati na zahodu. Stvar so na drugem koncu sveta prignali do takih skrajnosti, da bi bila verjetno edina možnost za resno spremembo celotnega ustroja politični befel. Donald Trump je že med kampanjo grmel, da je treba proizvodnjo iphona spraviti 'nazaj' v ZDA (kjer je v resnici nikoli ni bilo) in dati službe Američanom. Na prvi pogled plemenita zamisel, v resnici pa bolj pobožna želja. Foxconn kani postaviti tovarno zaslonov v zvezni državi Wisconsin, ki pa jo bo s tremi milijardami dolarjev sofinancirala Amerika. Nekaj podobnega so pred nekaj leti zapovedali v Braziliji in Argentini. Bolj natančno, uvedli so tako visoke uvozne dajatve, da so na Kitajskem izdelani gadgeti postali nekonkurenčni. Na kakršenkoli način bi skušali zadeve spraviti na zahod, bi to podražilo končne izdelke. Težko si je predstavljati prostovoljno nižanje marž in dobičkov, višje stroške se vedno prevali na kupce. Ti pa se že zdaj pritožujejo, kaj vse je predrago. Za proizvajalce, posrednike in potrošnike je zato najbolj ugodno, da vse nastaja in prihaja iz tovarne Azija s sedežem na Kitajskem.


Kitajska je v osnovi komunistična, državi vlada partijski centralni komite. A v resnici se ta obnaša izjemno kapitalistično. Venomer zasleduje profit, komunizem pa se gre predvsem v zatiranju folka.



V dinozavrske računalnike in konzole ni moč naložiti samo softvera izpred mnogo let, marveč so spectrum, NES in druge tovrstne naprave deležne čisto novih iger. Tako ljubiteljsko brezplačnih kot komercialnih! **Sneti** si ogleda to živahno podtalno področje.

Morebiti se sliši čudno, ampak nekateri retrofriki sistemov po izidu zadnjih velikih iger niso prodali, niti jih niso pospravili v predale, v škatle, na podstrešja. Z njimi se še vedno aktivno ukvarjajo: v svojih špil-jah jih dajejo na oltarje in jih vztrajno krmijo z magnetnimi trakovi in čipi v škatlicah. Kaj imajo od tega? Podoživljanje mladosti? Vrnitev v nedolžni čas brez dušečih kreditov in otroške sitnobe? Krepitev mržnje do kompleksnih videoiger sedanjika? Sodelovanje v veliki skupnosti? Nemara je posredi celo poslovna žilica, kajti mašince in igrice, ki so jih ljudje svojčas metali v smeti ali jih šenkali, so zdaj vredne relativno dosti. Za lepo ohranjeno mavrico ali slonoščenca se terja po petdeset evrov, medtem ko nekateri brezhibno ohranjeni špili prinesejo stotake.

Naj bo vzrok kakršenkoli, retroscena je v razmahu, pa ne samo njen najbolj očitni del. Pod nabavljanjem in prodajanjem ancientnih naprav ter softvera, pod HD-rimejki in gnanjem emulatorjev se godí nekaj posebnega. Nekaj odmaknjenega od oči splošne publike, a zato nič manj razgibanega in zanimivega. Stalno namreč izhajajo povsem sveži špili za formalno pozabljeni hardver in njegove programske oponašalnike. Zbiralniška pagina World of Spectrum pravi, da se je od leta 2010 samo za ZX spectrum pojavilo okrog štiristo špilov in špilčičev. Še zdaleč niso pribeležili vseh! Nakar so tu ostala očaška računala, sobne konzole, ročne naprave ... Zvečine gre za ljubiteljski softver, ki ga dobiš z navdušenskih spletnih strani, tako kot si ga včasih z disket in bulletin boardov. Le da se temu zdaj reče homebrew namesto public domain, freeware ali shareware. Živa so debaterska zbirališča, kot je nemški komodorjasti Forum64 s skoraj štiri tisoč člani, bohotijo se skupine na Facebooku, obiskane so novičarske strani z ažurnimi podatki o novih releasih, doma skuhano opisujejo v revijah, kot sta angleški Retro Gamer in nemški Return. Zaloga seže tja do dreamcasta in DSa, torej sistemov minulega desetletja. Ali nikarte misliti, da so na seznamu samo najbolje prodajane mašine! Sveže rose so deležni tudi manj priljubljeni in znani oric, commodore plus/4, MSX, Atarijev jaguar ... Če jih veš, si le preveri cukr in pulz, ker si že orenk star.



Slightly Magic je zanimiv primer spectrumove starine, ki je niso v neokrnjeni obliki poizdali za star sistem, marveč so jo dali kar na Steam. Tam pod nazivom '8bit Legacy Edition' velja 6 evrov.



Izrazit del retroscene je ustrezen tisk. Spletnih strani s to tematiko je za odmet, a se snovi običajno ne lotevajo profesionalno. Skoraj vedno gre za osebno doživljanje in spomine. Revije pa poleg tega priobčujejo intervjuje s sivolasimi avtorji, ki obelodanjajo tajne iz preteklosti. Nazajpogledni smo dostikrat tudi mi :)!

JE BILO PREJ JAJCE ALI HORACIJ?

Najenostavneje je tovrstne datoteke brezplačno potegniti z interneta in jih zagnati v emulatorju. Toda mnogi ne pristajajo na tako brezbožnost, marveč jih zanima nakup na konkretnem mediju za v konkretno mašino. Naj bo to kaseta za spectrum, disketa za schneider CPC ali modul za C64 oziroma konzolo. Te nemalokrat pridejo v ličnem pakiranju z barvnim ovitkom in dodatki, kot sta priročnik ter zemljevid. Primer je akcijska avantura Soulless za komodorca, katere 'deluxe packaging' vsebuje bleščeče nalepke in spremljevalno zgoščenko. Še korak



Ahh, dobri stari kasetnik za C64. Tisti, ki je za uspešen turboloading zahteval štelanje bralne glave z malim šraufcigrom. Na njem sta magnetni trak in škatlica z eno novih iger za slonokoščenca, Hyper Viperjem, ki je varianta klasične Kače.



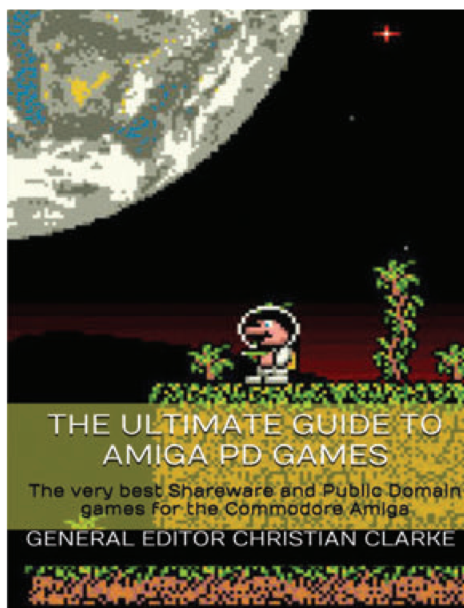
Novih iger za stare sisteme ne dobiš zgolj v navadnih fizičnih verzijah, kakršna je tista na levi. Ne ne, mnogi si naročijo deluksne izdaje, ki zaobjemajo izvod igre na trdem mediju, razglednice oziroma nalepke, škatlo in barvno knjižico. Pač za v vitrino!



Glavonožec Horace ni umrl skupaj z mavrico, temveč živi dalje v navdušenskih kreacijah. Cousin Horace je presenetljivo kompletna in raznolika igra, v kateri se ogibaš strašnolinčkom v pogledu od zgoraj, skačeš v stranskem risu, streljaš …

naprej so čisto komercialne nove igre, za katere plačaš tudi, če hočeš samo filete. Take včasih izdajo v normalni CD- ali kartonski škatli po zgledu njega dni. Cene segajo od nekaj beličev do polne, 60-evrske postavke. Proračuni slednjih artiklov so temu ustrezni in ni tako malo avtorjev, ki gotovino za udejanjenje oziroma dokončanje svojega prašpila nafehtajo na Kickstarterju. Nova luštkana ploščadnica Twin Dragons za NES recimo nastaja s tam pridobljenimi 26.000 evri, kar je osemnajst jurjev več, kot so francoski izdelovalci hoteli.

Ob takih cifrah so nekateri izvirni avtorji stresli naftalin s sebe in svojih izdelkov. Pač po zgledu starih prdcev, ki delajo špile za nove sisteme, na primer Juliana Gollopa – tip je kariero začel na osembitnikih s Chaosom, nato je naredil Laser Squad in X-COM, zdaj gara na slednjega spiritualnem nasledniku Phoenix Point. Taka sta Harris Kladis in Paul Koistra, ki packata moderno inačico bombermanastih Megablasters, tako takrat kot zdaj za schneider CPC. Dokončuje se stare igre, ki so pozabljene ležale v kleteh, na primer podvodno zmajsko ogibovalščino Fire Breath, ki je izšla po šestindvajsetih letih. Dosti je prenašanja med sistemi, denimo Knight Lore s spectruma za C64 in Manic Miner z mavrice na osembitne atarije. In z novimi titulami se vračajo stari liki, naj bo to jajček Dizzy ali spak Horacij.



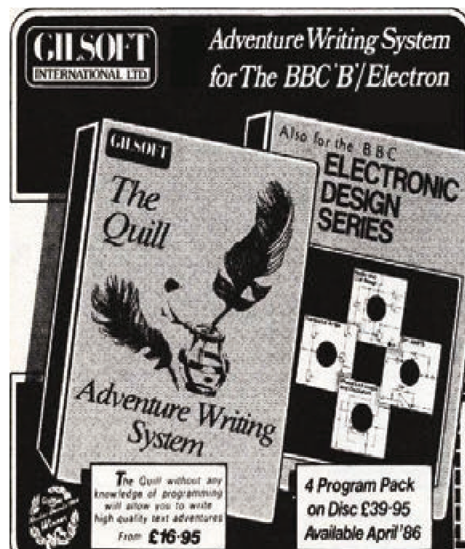
Tako obljudeno je domačekuhno področje za kvazi preminule računalnike, da so amigaški zaljubljenci pred leti v elektronski obliki za kindle izdali tole simpatično knjižico. Za prgišče evrov dobiš opise jagodnega izbora prijateljičinih garažnih stvaritev.

DIGITALNI ŽEBLJI IN KLADIVA

Ob tem bi bilo napak meniti, da je scena omejena na domovine strojčkov, kot sta Anglija in Amerika. Britanski spectrum denimo obožujejo Španci in Rusi, kjer slovanski programerski magi iz tega starega strojčka vlečejo spektakularne prizore glede na nikakršni hardver. Govorimo o procesorju pri nekaj megahercih in 48 do 128 kilobajtov pomnilnika! Tisti, ki smo za časa Milke Planinc vpisovali basicove listinge iz knjige Moj Mirko tipka na radirko in se čudili bednim rezultatom, si ne moremo niti predstavljati znanja, potrebnega za kakšno Castlevanio: Spectral Interlude. Po vsej verjetnosti je stari hardver izkoriščen do kraja, znanje pa pripadniki scene izpopolnjujejo po koderskih tekmovanjih, ki jih ne manjka. Atariji imajo Abbuc Software Competition, japanski sistem MSX obhajajo na dogodku Play that Funky MSX, GB Jam je pravšnji za game boya, za spectruma je tu ZX Dev in za komodorja RGCD Game Development Competition.



Brez ljubezni ni ostal niti atari ST. Laserball je domačinski špil izpred treh let, v katerem v slogu starega Deflektorja postavljaš in obračaš zrcala, da žarek najde pot do cilja. Igra ni nič posebnega ne vsebinsko ne predstavitveno, toda nostalgikom dosti pomeni že obstoj svežega softvera. Kaj šele, če ta pride v takem ovoju!

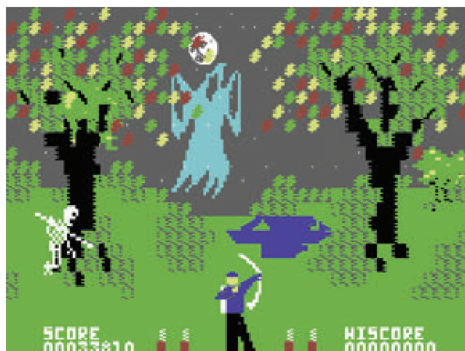


Takole so v triasu, juri in kredi oglaševali orodje za pisanje tekstovnih avantur The Quill. Ta inačica je bila namenjena BBCjevemu electronu, a svojo so dobili tudi spectrum, C64, amstrad … S taistim Peresom ljudje še danes klamfajo sveže pustolovščine.



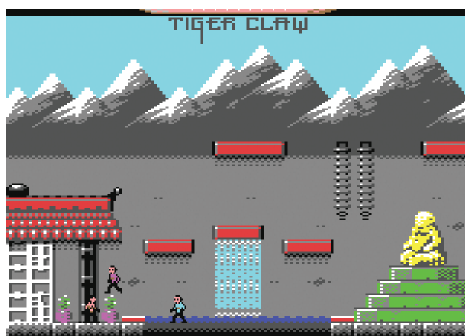


Za demakom Halo 2600, namenjenim prastari Atarijevi konzoli VCS, stoji zanimiv človek. Njegov avtor je Ed Fries, eden od prvih velmož Microsoftovega xboxa in človek, ki je to konzolo povezal s firmo Bungie. Tematske drkalice si sicer ne moreš omisliti, je pa od strani gledana streljanka naprodaj na 30-dolarskem modulu.



Če bi rad videl zelo zgodnjega predhodnika Dark Souls, najdi grozoviti Forbidden Forest za C64 iz 1983. Kot lokostrelec si lazil po megleni hosti ter se med SIDovim hreščanjem tresel pred orjaškimi črnimi pajki, duhovi in kobrami. Brrr!

Natečaji niso sami sebi namen, saj se tu poznavanje fizično oplaja, najboljši izdelki pa pot do strank najdejo celo v plačljivi obliki. Zanimivo je tudi, koliko orodij je na razpolago nadebudnim programerjem. Ni treba, da si asemblerski mag, saj imaš z internetom dostop do razvojnih knjižnic, ki razvijalcem olajšajo rutinska opravila, kot so izrisovanje grafike, izpis teksta, predvajanje glasbe, branje tipkovnice in podobno. Če recimo uporabiš knjižnico LibZX, imaš vse to že na dlani. Ali pa se zatečeš k namenskim orodjem, kot je PAW – Professional Adventure Writer za kreacijo tekstovnih avantur s statičnimi slikami, oziroma k jezikom, kot je IntyBASIC za konzolo intellivision. Bogatije ne bo, toda nabiranje EXP in spoštovanje skupnosti znata biti bolj opojna od šuštenja bankovcev.



Najlegendarnejši Bruslijev špil je bil tisti od strani gledani za osembitnike, kjer si z miniaturnim, skočnim kungfujarjem mlatil uletavajoče težake. Tiger Claw je dušni naslednik legende in se trudi zlasti s poustvarjanjem takratnega vzdušja.



Če si kdaj lajkal C64, si dolguješ vsaj emulatorski preizkus fine raziskovalske streljačine Soulless. Bolj se Castlevaniji na komodorju bržda ne boš približal. Če se ti špil totalno priljubi, ga lahko nabaviš v takile otipljivi obliki z muzikaličnim cedejem vred.



Paprium je prihajajoča garbačina za mega drive v slogu klasik tipa Streets of Rage in Final Fight. Kako jih kani preseči? I, z več vsega: več barv, več razfuka, več sovragov, večjimi sličicami. Bojda bo za vedno ostala na tej konzoli.

VELIKI VPLIV VČERAJŠNJIKA

Tehnična plat je pokrita, kaj pa idejna in izvedbena? Osembitni mlinčki so bili sicer švoh, toda eksperimentiranja in vizionarstva so imeli v izobilju. Spomnimo se odprtih svetov Midwinterja, Turbo Esprita in prve Zelde, ki so prišli desetletja pred GTAjem ... fantastičnega erpegeja Lords of Midnight, ki je združil strateško in pustolovsko igro ... življenja v taborišču v The Great Escape ... jadranja po sedmih morjih v Pirates ... A ravno v tej primerjavi se pokaže težava aktualnega homebrewa in tudi komercialnih izdaj: neambicioznost. Praktično vse je izpeljanka obstoječih konceptov, in to tistih preprostejših. Nihče ne kopira zapletenic, kot je le-



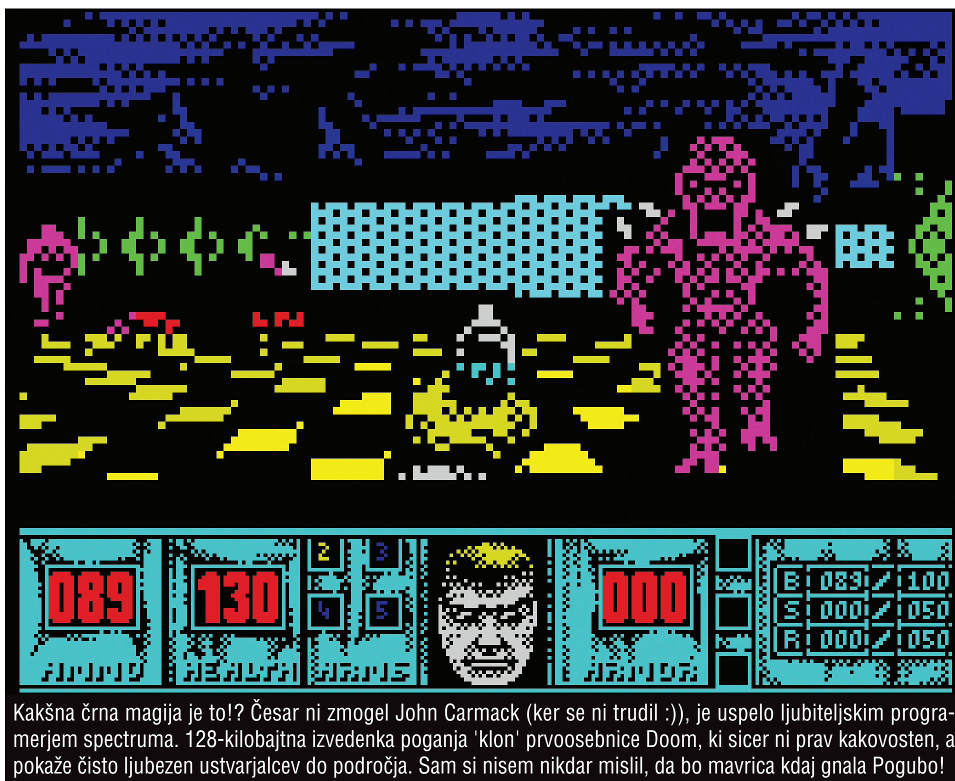
KAJ JE DEMAKE?

Remake ali predelavo poznamo: obnovljena inačica izvirnega materiala. *Demake* ali razdelava je njegovo nasprotje: gre za poenostavljeno interpretacijo določene igre, prilagojene sposobnostnim stare generacije strojne opreme. Avtorji najprej izluščijo osnove, nakar jih udejanjijo v starinski grafični, zvočni in navsezadnje igralni tuniki. Nekateri naslovi se temu izrecno ponujajo, denimo slovita miselnica The Witness Jonathana Blowa s svojimi prostorskimi ugankami.



Njen ptičjeperspektivni 'dimejk' se je pojavil na NESu *(The Wit.nes)* in celo na atariju 2600. Večji kot je izvirni projekt, več je težav, toda zdi se, da garažniki zacvetijo ob izzivu. Ljubiteljski ROMheker Lugia2009 je štiri leta poustvarjal **Final Fantasy VII** na NESu ... **Gang Garrison 2** je od strani gledan, pikslast demake Team Fortressa 2 z normalno delujočo večigralnostjo ... GTAIV postane ultraprimitivna pretepačina plus dirkačina v **Large-Scale Vehicular Stealing** ... in tako naprej. Razdelave so dobili še Bayonetta (**Angel Land**), Halo (**Halo 2600**), God of War (**Bit of War**), Super Smash Bros (**Super Smash Land**), Half-Life 2 (**Codename: Gordon**), Mirror's Edge (**Corners Shiny**), Super Mario Galaxy (**Super Maria Cosmos**), Silent Hill 2 (**Soundless Mountain 2**) in STALKER (**STACKER**), kjer za napredovanje po atomski pustinji po tetrisovsko zlagaš kalašnikovke in mine. Je pa res, da demaki zaradi svoje eksperimentalnosti in nebrzdanosti v prvi vrsti ne tečejo na izvirnem hardveru, temveč na računalniku, in da so daleč od komerciale. Tudi vsled težav z avtorskimi pravicami, ki undergrounda ne zanimajo kaj dosti.





Kakšna črna magija je to!? Česar ni zmogel John Carmack (ker se ni trudil :)), je uspelo ljubiteljskim programerjem spectruma. 128-kilobajtna izvedenka poganja 'klon' prvoosebnice Doom, ki sicer ni prav kakovosten, a pokaže čisto ljubezen ustvarjalcev do področja. Sam si nisem nikdar mislil, da bo mavrica kdaj gnala Pogubo!

genda Elite, se pa solata dela iz izvedenk arkadnih in skakalnih titul, ki jih je laže doumeti ter sprogramirati. Tiger Claw je čisti Bruce Lee, Icicle Race je Solomon's Key, Space Raid je Zaxxon, Godkiller je Zelda plus Sabre Wulf ... Saj je lepo videti inačice otroških favoritov, ampak za užitje kvalitetnih se je treba prebiti skozi nemalo amaterskih.
Ničkoliko je vesoljskih streljank in raziskovalnic sveta, ki ga tvorijo posamični ekrani in v katerih je treba uporabljati predmete po zgledu kakšnega Starquaka. Deležni smo celo povsem delujočih izvedenk enostavnejših neodvisnic za moderne naprave. Nindža platformer N++ je postal Escape 2042, dočim so se v osembitno obliko presenetljivo neokrnjeni pod sličnimi imeni prebili še Canabalt (C64anabalt), Super Hexagon (Micro Hexagon), Super Crate Box (Super Bread Box) in VVVVV (ee, VVVVV :)). Nek zagretež se trudi z ena proti ena konverzijo Limba, medtem ko je Rick Dangerous verno skočil na atari 800XL. Manj prepričljivi so rimejki večjih iger, na primer Doom za spectrum 128, ki je videti enako zanikrn, kot se igra. Ampak navdušujoče je videti že, da se kdo sploh trudi s takimi rečmi. Nora skupnost, res.



Mystery World Dizzy je nov špil za NES, ki ga potegneš z neta in ga včitaš v emulator. Bolj frajerski način je, da ga preneseš v shekan mini NES. Potem si daš gor lasuljo iz osemdesetih, nekje najdeš osladno familijo in si tak kot na sliki.

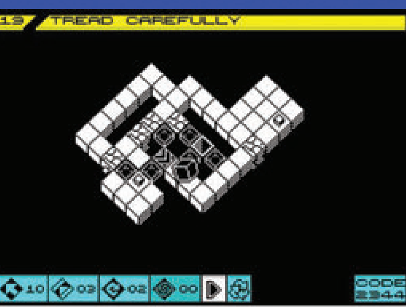
ŠE BOMO VLEKLI POKOJNINO

Mogoče se bo ves ta hrušč kmalu polegel, vendar na to ne bi stavil. Ne le, da je retromanija v polnem razmahu – usahniti bi znala šele, ko bodo predstavniki nostalgičnih generacij umrli ali postali preveč senilni, da bi še občutili silno ljubav do črnega polpeta in sive klade. Na okus so prišli tako odjemalci kot razvijalci, ki imajo v paci še za letos vsaj ducat visokoprofilnih naslovov. Ameriški SNES je poleti prejel svežo pretepačino Unholy Night izpod prstov nekdanjih SNKjevcev, ki za 50 dolarjev domuje na modulu ... še desetaka več bo prišla risankasta spelunkyjevščina Sydney Hunter z Acclaimovim logotipom ... japanske erpegeje na dreamcastu bo zastopala Elysian Shadows ... na večnega rivala mega drive sčasoma pride hodi-na-desno garbačina Paprium, ki bo obudila duha Streets of Rage ... medtem ko bosta C64 in C128 deležna prvoosebnega lazenja po temnicah, klicanega Argus. Mogoče je čas, da stopiš na podstreho in odpakiraš kvazi odslužene starine. Iz njih še zmerom skačejo dobrote!



Pretepačine so bile na SNESu vedno priljubljene. To je sličica iz svežega Unholy Nighta, ki je na razpolago le še v rabljeni obliki, medtem ko bo Capcom novembra dal na plano modulsko poizdajo Street Fighterja 2. Žal takisto le v Ameriki.

DVANAJST SVEŽESTARIH



W*H*B *spectrum, 2009*

W pomeni width (širino), H height (višino) in D depth (globino). Upoštevati je treba vse troje, če hočeš v tej presenetljivo dodelani in zanimivi miselnici spraviti do izhoda svojo paličico. Z njo se je treba precizno gibati po ozkih brveh in pretikati stikala, ki izrišejo nove dele, na primer mostove. Njega dni bi bil špil nedvomno komercialen, danes je zastonj.



Little Sound DJ *game boy, 2000*

Dvoumno klicani LSDJ ni igra, marveč garažni program za pisanje glasbe. Prispel je na kraju game boyeve življenjske dobe in po mnogih nadgradnjah postal privzeti način, kako z njim ustvarjati čiptjunasto zvokovje. Flešneš ga na prazen modul, nakar muziko v obliki črk in številk vpisuješ v štiri stolpce, kolikor ima igralni deček zvočnih kanalov. Spočetka je vse videti kot jedrska fizika, a navdušenci so spisali že nečkoliko keči melodij za dom in koncerte.



Castlevania: Spectral Interlude *spectrum, 2014*

Slovita mešanica raziskovanja in bojevanja Castlevania ni doživela uradnega izida na mlinčku sira Cliva. To krivico so mnogo let kasneje popravili ruski programerji. Sprva so hoteli narediti navadno predelavo NESove dvojke, nakar se je projekt razrasel v izvirno neodvisnico. S sto petdesetimi lokacijami, nelinearnostjo, številnimi nadgradnjami in fantastično grafiko je to hvalevredno obsežen projekt.



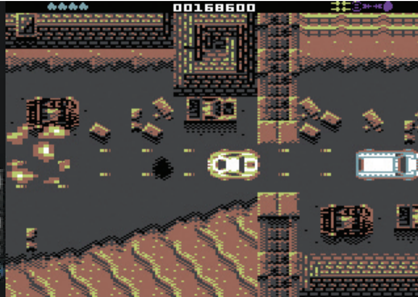
Gunlord *neo geo AES, 2011*

Skači. Streljaj. Raziskuj. S temi ključnimi besedami nemški zagnanci Ng:dev.team opišejo Gunlord, ki se zgleduje po klasiki Turrican. Vesoljski junak ima za uničevanje organsko-tehnoloških gmizavcev na razpolago več orožij z neskončno streliva, lahko pa se tudi spremeni v kroglo. Igra je kakovostna, in bolje, da je, saj neogeov modul stane 450 evrov!



Evil's Doom *amiga, 2014*

Proti koncu amigine dobe so hrvaški razvijalci Olympia že skorajda dokončali epsko prvoosebno frpjko Evil's Doom, a po spletu okoliščin špil ni nikdar ugledal polic. Mnogo kasneje so se špila lotili fani in ga spravili v delujoče stanje, tako da je zdaj na razpolago brezplačno. Še več, poljska grupa Thecompany.pl ga je pretvorila v datoteko, ki deluje v sodobnih Oknih.



The Vice Squad *C64, 2013*

Časi Spy Hunterja in Knight Riderja so nepreklicno minili, toda vanje se je moč vrniti v temle arkadnem biserčku. V pogledu od zgoraj voziš čokat avtomobil z leve proti desni, se ogibaš oviram in se zaletavaš v druga vozila ter jih mitraljiraš. Šofirajo jih namreč podrepniki mamilarskega lorda, ki si ne zaslužijo živeti! Zaslon se pomika tako hitro kot tvoj avtomobil, pri čemer upočasnjenost ogroža tako življenje kot točkovni rezultat.



Doomsday Lost Echoes *CPC, 2017*

Dobri stari schneider CPC je deležen te izvirne tekstovne avanture španskega porekla s statičnimi sličicami, narejene v ljudskem orodju PAW. Okolje je znanstvenofantastično, glavni junak Mike pa v oddaljeni futuri preiskuje izginotje delavca na zapuščeni vesoljski postaji. Pričakuj nemalo čitanja besedila, spisanega iz prve osebe, in docela staromodnega vpisovanja ukazov tipa get, drop in examine za ogled okolice ter uporabljanje predmetov.



Pier Solar *mega drive, 2010*

Edini v Jokerju opisani špil izmed naštetih je tale obujevalnica spominov na dni, ko je vladal Final Fantasy. To pa zato, ker starošolski JRPG razen za mega drive tržijo tudi za PC. Kakovost ni taka, da bi dol padel, vendar zmešanica od zgoraj gledanega stikanja po risankastih zaselkih, poteznih bojev na ločenem zaslonu in klišejske zgodbe vseeno ume zabavati.



More Tea, Vicar? *spectrum, 2012*

Čudaški naslov je redka angleška fraza, ki jo izustiš, ko zavohaš prdec, obenem pa rabi kot naslov te v desno streljajoče vesoljade v stilu R-Typa. Natančnejši spremljevalci mavričnega prizorišča vedo, da so špil delali nekako toliko časa kot Duka Forever. Končni rezultat je simpatična šuterca, ki bi se lahko z nekaj lošča morda pridružila velikemu zgledu na prestolu.



Neo XYX *dreamcast, 2014*

Dreamcast je živa platforma tako za brezplačne kot komercialne domače zvarke. Med slednje sodi tale fini shoot'emup, ki stavi na starošolske vrednote. Na razpolago imaš samo strel, bombe in upočasnitev ladjice, kar je v primerjavi z razbohotenimi predstavnicami žanra na moč uborno. Vendar to ne pomeni, da vsebina ni kompleksna, posebej če ciljaš na visok rezultat s preciznim naživanjem po valovih tečnob. Ni Cave, daleč pa tudi ne.



Jam It *C64, 2015*

Košarkaščin je bilo njega dni za odmet; pomniš Street Sports Basketball, pa Dr J vs Larry Bird, Omni-Play Basketball, One on One? Jam It je njihov potomec, ki se docela zgleduje po očakih. Pod enim košem se drenjajo štirje hitri možički (z adapterjem lahko igraš v četvero!), ki živahno skačejo in mečejo na koš. A ne brez omejitev, saj ima sleherni igralec črto z energijo. Škoda, da ni glasbe, toda učinki so dobri in igralnost luštna. Trije dolarji? Ni problema.



Nightmare Busters *SNES, 2014*

Dvatisočdvanajstega so zainteresirani vplačali skoraj 70 dolarjev in dve leti je trajalo, da so prejeli regijsko nezaščiten modul s tem novim špilom za SNES. Zunanjost je risankasto evropska, toda navdihi so japonski: Contra, Metal Slug, Gunstar Heroes. Šibaš torej proti desni in v vlogi irskega škrata sam ali v družbi prijatelja streljaš gobline, duhce in volkodlake.

DRUŽINA JE NAJVEČJA MOČ

FOX

PREMIERA

Nadarjeni

12. OKTOBRA
VSAK ČETRTEK OB 22:00





Grizli si življenje izboljšuje ob veselem sprejemanju boga in deljenju presnih keksov, BoterPolž pa z vbrizgi deviških celic.

Kdo so Hare Krišne?

Mednarodna skupnost za zavest Krišne, pogovorno poznana kot Hare Krišna, je verska sekta, ki izhaja iz hinduizma. Gre za njegovo monoteistično obliko, katere korenine segajo v Bengal 16. stoletja, kjer je svetnik Šri Čaitanja začel s slavljenjem boga Višnuja. Ta naj bi v sebi združeval celoten indijski panteon in imel mnogo variant, med drugim Krišno, Ramo ter Hare. Čeprav struja velja za eno od štirih največjih znotraj hinduizma, pa izven indijskega podkontinenta ni bila znana do šestdesetih let prejšnjega stoletja, ko se je svami Prabhupada namenil verovanje razširiti na zahodu, iz česar je nastala ločina Hare Krišna. Zaradi turbulentnih sprememb tistega časa so nauki naleteli na plodna tla in med prvimi sledilci so bili bitniki, denimo Alan Ginsberg, in bolj poduhovljeni hipiji.



Del nauka sekte Hare Krišna je glasno širjenje njihovega nauka in občega veselja. Kraval godi vrhovnemu gospodu Krišni, manj pa so nad njim navdušeni prebivalci mestnih jeder.

Danes ta verska skupnost na zahodu šteje okoli milijon privržencev. Najhitreje se menda širi v vzhodni Evropi in – ironično – Indiji, kjer je bila donedavna kljub sicer močni višnuistični tradiciji povsem obskurna. Po svetu imajo več kot šeststo templjev in na ducate šol, kmetijskih skupnosti ter restavracij. Njihov cilj je ugoditi edinemu bogu Krišni s tem, da k njemu skozi bakti jogo usmerjajo misli in dejanja. Pristaši pot samospoznanja in preseganja strahu gradijo na štirih temeljih: milosti, skromnosti, resnicoljubnosti ter čistoči uma in telesa. V znak predaje bogu nosijo halje in obrite glave, dočim simbol na čelu, narisan s sveto glino, predstavlja telo kot tempelj. Hkrati prepovedujejo aktivnosti, ki bi lahko motile duhovno iskanje. Te so izvenzakonski seks, omamna sredstva, igre na srečo in uživanje hrane živalskega izvora, z izjemo mleka. Priporočajo prepevanje znamenite šestnajstbesedne mantre Hare Krišna, Hare Rama ter branje temeljnih tekstov, predvsem starodavne Bhagavadgite.
Kljub zavezanosti k 'delanju dobrega' versko skupnost že dolgo spremljajo očitki. Zaradi vztrajnega nadlegovanja mimoidočih, predvsem za denar, so v Ameriki proti njim sprejeli zakone, ki jim omejujejo dostop do določenih točk, denimo letališč. Glasno širjenje nauka s prepevanjem je zmotilo mnoge prebivalce mest. Vendar pa so očitki še mnogo hujši. Na dan so prišli podatki – objavila jih je celo sama verska skupnost – da so nekateri vodje templjev svoj položaj izrabili za izkoriščanje otrok in spolne napade. Do tega je prišlo predvsem v Indiji, pa tudi v Združenih državah. Nadalje jim bivši člani očitajo pranje možganov, kar je za zunanjega opazovalca nekako logično. Stalno, mehanično ponavljanje istih besed in relativna izolacija gotovo vplivata razum. Vendar je vidik odvisen od sprejemanja nauka, saj bi Hare Krišne odgovorili, da s tem služijo vrhovnemu božanstvu.
V Slovenijo je Krišnova komuna prišla v osemdesetih in ostaja razmeroma majhna. Precej zgodnjih sledilcev je nazor sprejelo tudi zato, da bi se s pomočjo ugovora vesti izognili vojski. Ta sekta je močno zaznamovala alternativno glasbeno sceno v devetdesetih, saj so predvsem v okolici Brežic cvetele hardcore skupine, kot je Spiritual Pyrotechnics. Vendarle so mimoidočim danes bolj znani kot neumorni delilci piškotov in igralci tamburinov sredi mesta. Zato jim naslednjič, ko jih srečate, mirno zavpijte "GOURANGA!" Zanje ta beseda pomeni srečo, za špilavca pa spomin na dobri stari Grand Theft Auto 1, kjer je bilo gaženje njihovega voda prav poseben kvest.

Kaj so matične celice?

Kot že ime pove, gre za osnovne gradnike, iz katerih se razvijemo večcelična bitja. So nespecializirane celice, ki so se zmožne deliti in preoblikovati v druge enote z določenimi funkcijami. Sprva rabijo razvoju organizma, kasneje pa obnavljanju, saj naši sestavni deli zavoljo staranja, bolezni in poškodb ves čas propadajo. So torej vir regeneracije in kot take ždijo v slehernem tkivu. Z leti njihovo število in zmožnost specializacije upadata. Zato je najnovejši trend, da jih novorojenčku za optimistično kasnejšo rabo poberejo iz popkovnične krvi in tkiva, ki ju po porodu zamrznemo in spravimo v banki. Odvzem in hramba za dvajset let staneta kakšna dva evrska tisočaka. Zaenkrat poznamo malo varnih terapij, a mnoge raziskave pričajo o domala brezmejnem potencialu matičnih celic.
Odkrili so jih pred pol stoletja, leta 1998 pa so jih prvič izolirali. Najobilneje jih študira regenerativna medicina, ki jih v grobem deli na tri sorte – zarodne, odrasle in inducirane. Zarodne se nahajajo v zarodku in se lahko pretvorijo v vseh dvesto vrst človeških gradnikov. So torej najboljše, vendar jih lahko vstavimo le imunsko skladnemu človeku. A etična dilema je, da pridejo iz neuporabljenih zarodkov, ki so jih vzredili za zunajmaternično oploditev. Njihove naslednice, odrasle matične celice, so v tem pogledu manj sporne, saj jih osamijo iz krvi, kostnega mozga in maščobe otroka ali mladca. Najdemo jih po vsem telesu, toda specializirajo se lahko le v določene vrste. Črevesne tako obnavljajo črevo, kožne kožo. Tretjo vrsto sta leta 2006 ustvarila Yamanaka in sir Gurdon, za kar sta čez šest let prejela Nobelovo nagrado. Po njuni metodi lahko katerikoli celici spremenimo gensko zaporedje, da pozabi svojo usposobljenost in postane vzbujena matična celica. Tako kot zarodna se je zmožna preobraziti za vse namene.



Presaditev kostnega mozga je prva, več kot tri dekade stara metoda presaditve matičnih celic za zdravljenje krvnih bolezni, recimo levkemije.

Medicina v matičarkah vidi velik potencial, začenši s preučevanjem zarodkovega razvoja. Embriologija skuša z njimi med drugim pojasniti signale, ki nadzirajo sestavljanje organizma. Ob naprednem razumevanju jih bomo lahko vbrizgali v kri in jim zapovedali, kje in kaj naj obnavljajo. Zaenkrat bolj ali manj uporabljamo le odrasle verzije, ki jih vbrizgamo v kri ali vstavimo na poškodovano mesto, nakar jim prepustimo nadzor. Če bi enako storili z drugima dvema vrstama, bi namesto obnovljenega organa lahko ustvarili teratom. To je tumor, v katerem najdemo vse vrste tkiv, od nohtov in zob do jetrc in možgančkov. Kljub vsemu so rezultati raziskav že zdaj neverjetni. Paciente po infarktu so lani na Stanfordu zdravili z matičnimi celicami. Čeprav prej več let niso okrevali, so v nekaj dneh pričeli premikati ohromele ude ali govoriti. 71-letni invalid je celo ponovno shodil. V take namene jih uporabljamo tudi v Sloveniji, poleg tega pa še v ortopediji in zobni kirurgiji ter pri zdravljenju krvnih bolezni.
Razumljivo je torej, da je njihovo shranjevanje v porastu, petičneži pa jih celo kupujejo od mlajših, kompatibilnih darovalcev, za moderne poskuse upočasnjevanja staranja. Po napovedih bomo v bodočnosti uporabljali zlasti vzbujene matične celice, ki jih bomo kovali kar iz vzorcev slehernikove krvi in z njimi zdravili domala vse. Od diabetesa, alzheimerja in parkinsona do plešavosti in neplodnosti. V njih nemara tiči celo skrivnost deadpoolovskega brzinskega celjenja in večne mladosti, ki jo nekateri tako smelo napovedujejo.



Finske dobe kraj

Lani je v prostorih malega, a proslavljenega finskega razvijalca arkadnih streljank Housemarque vladala radost. Severnjaki so se glede razvoja nove strelske igre domenili za slovito pomoč. Pri njej se je nakanil udejstvovati legenda staromodnih rešetalk Eugene Jarvis. To je veseljak, ki je svojčas dni razvil oporno točko žanra, Robotron 2084, nakar je poskrbel še za njegovo satirično izpeljanko Smash TV. Dandanes je lastnik ameriškega studia Raw Thrills, ki izdeluje predvsem lovske špile. Housemarque so se obnašali kot punčke, ki so dobile barbiko, ali kot rock ansambel, ki jim je na pomoč priskočil od mrtvih vstali Jimi Hendrix. V pisarne v predmestju Helsinkov so povabili novinarje in jim razlagali o skrivnem 'Projektu Jarvis'. Ne le, da bi bil to arkaden špil za playstation po zgledu Robotrona, hoteli so izdelati celo serijo avtomatov za pet do deset dolarskih jurčkov. Kupci bi jih bodisi imeli doma bodisi bi jih namestili na javne prostore. Nato bi tja prihajali drugi špilavci in se trudili podreti rekord. Enoigralski e-šport!

Načrti so bili smeli in igra, ki je nastala, dejansko odlična. Sčasoma so ji nadeli zanimivo ime Nex Machina, izšla je za PS4 in PC in v Jokerju 288 smo ji dali oceno 88. "Do obisti izpiljena, nepopisno adrenalinska strelska izkušnja" ter "vidni in zvočni spektakel vokslastih eksplozij in žarečih strojev" je velel Hvalin spev. Ni bil edini, kajti Machina ima na Metacriticu konzolno povprečje v izmeri, glej glej, 88. To vrednost založniki nemalokrat uporabljajo kot merilo uspeha in razvijalcem na podlagi cifre odrejajo bonuse in maluse. Pomenila naj bi namreč orientacijo kupcem. A nekaj v tej zgodbi ni šlo po načrtih, kajti na Steamu je igro nabavilo komaj nekaj več kot trideset tisoč ljudi. Veliko premalo glede na stroške razvoja, ambicije in Jarvisov ter Housemarqov sloves. Prodaja na PS4 naj ne bi bila dosti boljša, pa tudi ostali špili taistih razvijalcev kljub vobči kakovosti niso šli za med. Ne Resogun ne Alienation ne Matterfall ne Outland in celo ne Super Stardust HD, ki je naknadno dobil VR-inačico. Ta je bojda doživela najbolj hladen sprejem.

In zgodilo se je, kar se je pravzaprav moralo zgoditi. Housemarque bo po dvajsetih letih razvijanja 'vaj v slogu' nehal uporabljati recept, ki korenini v Jarvisovih zgodnjih, še vedno čudovitih prebliskih. Natanko na dan vseh svetih so na spletni strani objavili pismo, naslovljeno z "Arcade is dead". To si je moč razlagati, da so mrtve arkadne streljanke ali da je pogibel doletela igralnico kot prostor zanje. Ampak jedro sporočila je na vsak način to, da z izkupičkom ne morejo pokriti stroškov razvoja in da je prišel čas za spremembo poti. Igralstvo se je namreč po njihovem "pomaknilo v smer večigralskih izkušenj z robustnimi skupnostmi."

Dvomim, da bodo odslej delali simulatorje hoje, vsekakor pa je s tem prišel konec neke dobe. Za nas, ki čislamo twin stick shooterje v slogu Machine in Stardusta, je trenutek podoben tistemu, kot ko so iz pustolovščin izstopili LucasArts. Če se spomniš, se je to primerilo leta 2000 z Escape from Monkey Island, čemur so sledile same vojnozvezdne licence. Računovodje so preprosto ugotovili, da se bilanca ne izide, in sledil je preklop, tako kot zdaj pri Fincih. Mogoče je njihovo sporočilo preveč megalomansko, saj še zdaleč niso edini, ki razvijajo tovrstne igre. Na Steamu klasični šuter dejansko doživlja neke vrste renesanso, saj od zgoraj gledani 'avtomatni' primerki izhajajo eden za drugim, od DoDonPachija do Raidena V in Ghost Blada HD. Ob kupu pikslastih indiejev zvrst ni v nobeni nevarnosti, da odmre, in morda je bila težava drugje kot v njeni popularnosti. Namreč v ceni, saj Housemarque svoje izdelke prodajajo od 15 evrov vse tja do 30, kar je že *mid-price game.* Ta pa med kladivom in nakovalom špilov za 60 evrov in neodvisnic za drobiž najbolj trpi.

Toda po drugi strani so bili helsinški avtorji zastavonoše brezprizivne kakovosti, pozornosti, posvečene detajlom, in raziskovanja sicer ne preveč širokih žanrskih meja. Alienation je dvogobičnosti primešal frpjske elemente ... Resogun je od strani gledane nivoje spojil v kroge in s tem drugače počastil Defenderjevo neprekinjenost ... Nex Machina je vsebovala obilico obstranskosti ... Dead Nation je uvedel zombijske horde, s katerimi je bilo moč manipulirati potom svetlobnih in zvočnih dražljajev ... V primerjavi s tem japanski ustvarjalci dajejo na plan bistveno ožje, manj domiselne stvaritve, katerih privlačnost leži predvsem v samih situacijah in tem, kako jih s svojo streljajočo ladjico razrešiš. Verjetno je prav to tisto, kar ljudje hočejo, in dozdeva se mi, da bi bili Housemarque uspešnejši, če bi dali ven Resogun 2, 3, HD, EX in Twin Cannon Edition. Tako pa je bil domala vsak njihov špil nekaj svežega, kar je kritiška skupnost pozdravljala, medtem ko je bila plačljiva zmedena.

Realnost je pač realnost, a namesto da bi žaloval, Fincem želim vso srečo na nadaljnji poti. Vem, da bodo pri naslednji igri enako požrtvovalni in geekasti kot doslej. Nadejam se, da bo njihovo štafeto pobral kdo drug, in dotlej bom z veseljem poganjal njihovo zbirko, ki jo ponosno posedujem. Če žanr količkaj čislaš oziroma bi ga rad spoznal, pa Nex Machine ne morem zadosti priporočiti. Saj ne, da bo njim kak prodan kos več zdaj pomagal. Bo pa tebi, ker boš kompletnejši igralec.

Sneti



Levo Eugene Jarvis, ki je za šuterje to, kar je Tim Schafer za avanture, desno en Finc.

Gran Turismo Sport



Naziv legenda se pogosto zlorablja, toda dirkaška serija Gran Turismo si ga zasluži. Že prvenec za izvirni playstation je na konzole pred skorajda dvajsetimi leti pionirsko prinesel dinamično simuliranje fizike, kar je bilo dotlej rezervirano za drage računalnike. Odtlej japonska hiša Polyphony Digital pod komando rahlo ekscentričnega vodje Kazunorija Yamauchija, ki je tudi sam dirkač, izdeluje zgolj Gran Turisme, ki so postali sopomenka za igralno postajo. Kljub ponarodelemu geslu "The real driving simulator" to niso smrtno resne oponašalke vožnje, marveč splošno dostopne in zabavne igre. Namesto poglobljenega krmarjenja prgišča avtomobilov tradicionalno poudarjajo količino, saj se domala vsaka epizoda kiti z večjim številom štirikolesnikov. Dvojka jih je imela šeststo petdeset, šestica že tisoč dvesto. Arabski šejki nimajo za falafel. Pokemonsko filanje garaže tako z družinskimi vagni kot starodobniki, superšportniki in eksperimentalnimi modeli vedno znova nudi okus otroškega navdušenja nad bencinskimi hlapi ter poudarja fetišizem pleha. Da ne rečem fašizem pleha. Prav tako so Turismi dali tamagočijevsko skrb za lastnega umetnega voznika in drvenje z lunarnim terencem po Mesecu. Takih odpičenosti v GT Sportu ni, in tudi osnova je bistveno drugačna. Špil namreč poudari tekmovalno internetno dirkanje in filigransko študiranje stez ter avtov, pri čemer zavrže dobršen del predhodne identitete. Nekaterim bo to super, drugi bodo vili roke in jadikovali.

Le zlato je dovolj dobro

Kdor bo GTS nabavil pričakujoč sličen pristop kot v minulih dveh desetletjih, bo bridko razočaran. Doba zbirateljskih 'carpgjev', kakršna je Forza 7 s sedemsto plus vozili, je za Polyphony Digital do nadaljnjega končana. Špil sploh nima običajne samotarske kampanje, v kateri bi igralec napredoval skozi dirkalne razrede, na dirkah služil denar in kupoval ter šraufal poželjive jeklene konjičke. Kaj šele, da bi izdelek eksperimentiral z zgodbo, menedžersko komponento, medijskim svetom. V enem razdelku si deležen posamičnih dirk na stezah, ki jih sproti odklepaš, vožnje na čas proti duhcu, driftanja (draga ni), borbe dveh na razdeljenem zaslonu in drvenja proti enemu nasprotniku v modusu za navideznoresničnostni čeber PSVR. Drugi pa vsebuje 'kampanjo', ki jo tvori zgolj obsežen niz preizkusov. Ti segajo od speljevanja in obračanja volana prek krogov posamičnih dirkališč, razdeljenih na prebavljive dele, do vzdržljivostnih tekem in dirk eden proti enemu s kar spodobno umetno pametjo. Slednja je glede na GT6 očitno napredovala. Pri vseh lahko dobiš bronasto, srebrno ali zlato odličje in povsod so vdelane spletne lestvice za primerjanje rezultatov s prijatelji.



Dobra stara Suzuka z GTSjevim voznim modelom, ki se resno spogleduje z realizmom, a je močno prilagodljiv, in futurističnimi avtomobili vision GT. Hudo tudi brez dežja!

Te navedeno na kaj spomni? Tako je, levji delež enoigralske plati je spleten iz dobro znanih Turismovih izzivov, kjer smo se leta in leta trudili dobiti najbolj lesketavo odličje v prav vseh eventih. S tem smo pridobili znanje vožnje, ponos in nagradne avte, kar je preslikano v najnovejši GT. Ni pa docela preslikan pomen obsežne zbirke, saj v izzivih uporabljaš vnaprej določene avtomobile. Prav tako imaš za posamezne dirke vedno na razpolago pol ducata hudih rent-a-carovskih mašin. Vseeno je draž kolajn prisotna in nekatere challenge sem drgnil kot molitvice pri maši, da sem jih osvojil. V zameno sem bil deležen kar dosti kreditov, in če sem dnevno odvozil zadosti kilometrov, so mi kaj podarili. Takisto sem mogel odvoženo kilometrino zamenjati za poseben štirikolesnik, kot je varnostni avto, in nabaviti platišča ali voznikovo pozo. Na srečo ni nikjer loterijskih škatel, s katerimi odurno serje Forza 7.

Številne fabrike v prodajnem delu imajo prodajni salon, kanal z videi in povezane fotografske lokacije. Ne gre za šminko, marveč za spoštovanje blagovnih znamk in Avtomobila.




Že v Gran Turismu 3 za PS2 smo omenjali fotorealizem, kar se je z vsakim delom le še stopnjevalo. Sport to plat malikuje z ozadji in dejanskih posnetkih, po katerih vozijo cize.

Huayra, regera, kje sta?

Celotno enoigralstvo izraža srčno željo, da bi te spremenilo v boljšega voznika. Izzivi res niso polnopraven nadomestek za kariero, katere izrez je botroval manku celotne mehankarije. Prej si v Renaultovo petko zbasal drug motor, filter ter frgazar in tako dobil prislovični voz smrti, ki je naravnost šel dvesto petdeset, nakar se je razkantal na prvem ovinku. Tega ni več in vozovi so taki, kot pač so. Yamauchi je glede tega povedal: *"Pred dvajsetimi leti, ko smo naredili pri GT, so ljudje avte poznali od znotraj. Zdaj jih ne več, zaradi česar smo nekatere vidike igre poenostavili."* A hvalabogu lahko še vedno ubadaš s tuningom, se pravi rihtaš prestavna razmerja, pritisk v gumah ter amortizerje. Izzivi pa so dobro zamišljeni in nadvse raznovrstni, tja do nočne in meglene dirke. Če ne veš, kako se jih lotiti, si lahko ogledaš video in prisluhneš opisu.
Količina avtomobilov je žal bistveno manjša kot prej. Vseh skupaj je 167, pri čemer si deležen več izvedenk posamičnega modela, ki v cifri štejejo kot nov avto. Polyphony kani to pot sproti izpopolnjevati in dodati še prog, a nič ne vemo, kdaj to bo in ali bo plačljivo. Vsekakor gre za konkreten prelom s tradicijo in kamen spotike, saj luknje bodejo v oči. Starodobnik je en sam (Audi quattro S1 iz 1987), ni (e)formul, ki jih vsebujeta tako Forza 7 kot Project Cars 2, in zaman boš iskal mnoge ikonične superšportnike, kot so ferrari enzo in FXX, novi ford GT, mclaren P1, lamborghini centenario, porsche 918, hennesey venom GT, bugatti chiron ... Nekateri kultni proizvajalci, kot sta Koenigsegg in Pagani, sceloma manjkajo.

Avtomobilska erotika

Po drugi strani je zaloga poželjivih konjičev vseeno solidna. Laferrari in 458 italia, veneno in aston martin vulcan, mclaren 650S in porsche 911 RSR. Pa seveda nissan GT-R v petih oblikah, saj imajo Polyphony z njim poseben odnos ... Očitno je, da niso toliko ciljali na vrh ponudbe kot na raznovrstnost po celotnem spektru. Pristop deluje zaradi tega, ker imajo zaradi voznega modela številni avti lasten karakter in se šofirajo čudovito. Subaru WRX in aston martin vanquish sta na količkaj ovinkasti progi fantastični mašini, in osebno manjkajočih superšportnikov ter formul nisem močno pogrešal. Seznam je jako aktualen, saj je velika večina avtov nastala po letu 2010, dobršen del pa je zazrt v prihodnost. To je edinstveni razdelek vision gran turismo, v katerem so zbrani izmišljeni, futuristični eksperimentalni modeli z letnicami 2020 in več, ki s svojo nebrzdano močjo v marsičem nadomeščajo manjkajoče modele.
Fetišizem je skrajen, saj avte v nakupnem razdelku med branjem mehanskih in zgodovinskih dejstev opazuješ pri slow-motion vožnji po vzdušnih ozadjih. Špil žal nima Forzinega sedanja v kabine in odpiranja vrat, ampak kinematografični pristop v navezi s številnimi zanimivimi podatki je nadmočen. Avti so zmodelirani tako ubijalsko podrobno, da ti vrže čeljust po tleh, sploh če si lastiš PS4 pro in 4K-zaslon. Če pustiš igro teči, da naključen avto sama postavlja v različne situacije, je to najboljši ohranjevalnik zaslona. Najbolj impresivno je dodajanje na resnična videoozadja, od gozda do podeželske ceste, kjer moraš res dobro pogledati, da pogruntaš 'umetnost' vozila. Deležen si takisto muzejskih fotografij, dodatnega teksta, filmov in ozadij za fotografiranje, med katerimi je jezero Jasna pri Kranjski Gori! Fotke deliš s skupnostjo tako kot risarije iz urejevalnika



Kabine so zmodelirane nadvse podrobno in imajo delujoče inštrumente, ogledala ter LCD-zaslone. Položaj za volanom lahko popravljaš, da nimaš občutka sedenja v tanku.

VISION GT

Gran Turismo je od nekdaj nekaj posebnega, elitna simulacija, ki se ne boji utirati novih poti. Pred štirimi leti je tako šestica običajnemu naboru avtomobilov dodala jako specialne pod zavihkom 'vision gran turismo'. Tu so se znašli fiktivni konceptni modeli dvovratnih športnikov, ki so jih oblikovale same avtofirme, ne Polyphony Digital, in niso ugledali cest. Le prgišče so jih za medijsko pozornost vlačili po sejmih. Čisto prvi je bil 'GT by Citroen', ki je nastal že leta 2008 in je poskusno našel pot v Gran Turismo 5. Zares se je garaža popolnila v šestici, kjer je bil pionirski model Mercedesov AMG vision GT, izpeljanka kultnega 300 SL. Nato se je skozi internetne dolpotege zvrstilo še šestnajst dirkalnikov prihodnosti, od predrugačenega golfa prek Chevroletovega chapparala, ki je videti kot pobeglež iz F-Zera, do SRT tomahawka, ki ima 2600 konj in gre antigravitacijskih 744 na uro. Ta je z lahkoto počil dol Red Bullovo fantazijsko formulo X2014, ki je zmogla 'samo' 400 kilometrov na uro.



Nekaj teh avtov je našlo pot v GT Sport, ki nadaljuje z ugotavljanjem domišljijskih meja oblikovalcev. Med drugim so presadili nekoliko zauzdanega tomahawka, ki zmore 'samo' 611 km/h. Spet drugi so sveži, kot je Bugattijev konceptnik VGT, na podlagi katerega so naredili chirona (veyronovega naslednika) s 1103 kilovati in 463 km/h brzine za dva milijona evrov in pol. Na seznamu so tudi hibridni monstrumi, kot je Peugeotov L750R, izpeljan iz zmagovalca Le Mansa izpred sto let, L45. V notranjosti marsovske karoserije hrumi 1,6-litrski motor s 580 konjskimi močmi, ki mu s 170 jahanci pomaga dvoje električnih agregatov. 2,4 sekunde do sto! Največji lepotec v štali pa je EF7, sad želja nekdaj najboljšega dirkača formule ena, Brazilca Emersona Fittipaldija. Mclarensko karoserijo iz ogljikovih vlaken so zdizajnirali v studio Pininfarina. A najbolj žlahten je podatek, da bo EF7 čez nekaj let deležen resnične proizvodnje! Izdelati kanijo devetintrideset superšportnikov s komaj tisoč kilogrami teže, 600-konjskim osemvaljnikom in 320 na števcu. Urediti takisto nameravajo cestno homologacijo, ampak šejki, ki bodo v kufru prinesli 1,3 milijona evrov, je za drvenje po svoji pustinji itak ne nucajo.



zunanjosti po Forzinem zgledu. In treba je izrecno izpostaviti, kako okusno je vse skupaj. Umirjena glasba v menijih, žametne barve, prekrasni avti na čudovitih lokacijah, prisotnost švicarskega urarja TAG Heuer in Lewisa Hamiltona ... Počutiš se, kot bi sedel v premijsko limuzino.

Več ni nujno bolje

Tako kot je 167 avtov na prvi pogled uboga cifra, nakar čislaš in občuduješ prav vsakega, se sliši nezadostno 17 stez v 40 variantah. Kje so Silverstone, Monaco, Circuit of the Americas, Fuji, Donnington, Watkins Glen, Le Mans? Prav tako v oči bode odsotnost spremenljivega vremena, zlasti dežja, ki je v Forzi 7 čudovito predstavljen. Toda izbor je bolj usmerjen v kvaliteto kot kvantiteto, in pri tem je uspešen. Izmed licenčnih stez so notri Nurbrugring in Nordschleife, v katerega je Yamauchi kot resnični voznik klase GT3 zaljubljen, angleški Brands Hatch, avstralski Mount Panorama, japonska Suzuka in kalifornijski Willow Springs. Ta mednarodno uravnoteženi izbor dopolnjujejo izmišljena prizorišča, ki so zvečine nova in vsa po vrsti uživantska ter tehnično zanimiva. Naj bo to obmorski Dragon Trail, ovalni Northern Isle, rallyjaška Colorado Springs in Fisherman's Ranch, predmestni Kyoto Park ali mednebotičniški Tokyo Highway. In ni čisto res, da dežja ni, le omejen je na eno od prog, tako kot megla.
Najresnejši vozniki s tem seveda ne bodo zadovoljni, tako kot bodo grdo gledali ob odsotnosti dinamičnega preteka časa. Osvetljevanje v GT Sportu je sicer krasno, zlasti če imaš HDR-televizor, kjer se oko razveseli posebej žarkih barv. A ko izbereš uro dneva, boš tam ostal ne glede na to, koliko krogov odpelješ. Takisto je treba izrecno povedati, da to ni karseda resničen simulator. Na playstationu ga glede tega neseta Assetto Corsa in Project Cars 2, ki poleg številnih drugih zahtevnic domujeta tudi na računalniku. Poškodbe so spet omejene na vdrto pločevino in razbita stekla oziroma pojemanje moči agregata ter čudno obnašanje volana. A čeprav igri manjka šoferskih fines, tresenje pogleda za oponašanje delovanja blažilnikov in popolne simulacije sklopke, resnicoljubnost ni razvodenela. Vozni model vsebuje mnoge podrobnosti, kot je finesno ravnanje z zavorami in plinom pri obrnjenih kolesih; če prehitro izpustiš žlajf, pride do podkrmarjenja. Predvsem pa izvrstno posreduje občutek prenašanja teže avta in delovanja blažilnikov, kar je bistveno za dobro vigujanje. Zato šoferstvo terja mnogo pozornosti ob odvrženih berglah. Med slednjimi sta samodejno bremzanje in sukanje volana za mlajše ter nova verzija vozniške črte, kjer so lahko pri ovinkih označene le vstopna, skrajna in izstopna točka. Inovativno!



Področje, kjer je GT močno napredoval, je zvok. Glasba je sicer omledna, toda agregati rjovejo, kot se spodobi. Do te mere, da jih je nastopaško slišati pred vsako dirko!

"Žena, furo mam!"

Ko meniš, da si pripravljen, odrajžaš v tekmovalno večigralstvo, srčiko špila. Le-to se zgleduje po sistemu resne računalniške simulacije iRacing in ponudi prvenstva, ki pridejo na vsake kvatre enkrat, ter dnevne dirke, ki jih odredi izdajatelj igre. Večina vožnje se odvije v slednjih; prirejene so v rednih časovnih presledkih in vanje se je najprej prijaviti ter biti tam ob določeni uri. Zazdaj si sledijo na deset minut. Ko ne dirkaš, lahko skušaš postaviti čimboljši kvalifikacijski čas, ki v nadaljnjih tekmah odredi pozicijo na štartu. Tja te igra postavi skupaj s še triindvajsetimi ostalimi. Najprej odpeljete ogrevalni krog, nakar gre zares. Na kraju se odmerita pribitek ali odbitek dveh meril tebe kot šoferja: vozniškega (DR, driver rating) in vedenjskega (SR, sportmanship rating). Lahko si hiter kot strela, toda če se zaletavaš in težiš, DR ne bo visok, ker ga bo SR znižal.



Formule malce zafrkantsko nadomešča osamljen model gokarta, ki pa dobro stegne. Če letiš s proge, ni prevrtavanja časa nazaj kot v Forzi, zato spoštuješ tudi to brenčalo.



Električnost ni ne propagirana ne širše vsebovana. Dokaj hitro je dostopen poskočni BMWjev i3jček, a mu ne sledi recimo e-formula, temveč le močni hibridi.



Hamilton je del gosposkega odličja igre, vendar zazdaj ni prav izkoriščen. Pravijo, da bo sčasoma učil mladež voziti in postavljal referenčne čase. Bojda GT igra od malih nog.

Tudi to je pobrano iz iRacinga, kjer je viteštvo odobravano in kretenstvo ne. Načeloma te igra združuje s tebi podobnimi in to že zdaj deluje kar dobro. Ko bo podatkov mnogo, bo gotovo še bolje.
Osredotočenost zgolj na ponujene dogodke je v svetu konzolnih dirkačin novost. Poteza je vsekakor ambiciozna, zlasti v vidu e-športnih prvenstev, ki bodo v poskusni fazi trajala vse do pomladi 2018. Tedaj bo štartalo dvoje pokalnih tekmovanj. V enem bo moč zastopati svojo državo in v drugem proizvajalca, zmagovalca pa bosta dobila prava pokala iz rok velmož organizacije FIA, morda pa tudi realno dirkaško licenco. Prav tako je FIA uradno požegnala kompletno vsebino igre, od prog do razredov, kar je dobra popotnica. Iz tega izvirata osrednji skupini G.3 in G.4, ki po specifikacijah avtov ustrezata grupi GT3 in prvenstvu GT4. Forza takih klas sploh nima.



Rally je od nekdaj del Turismov. Je neka prednost pred Forzo, ki ga nima, a se mi zdi, da bi lahko bolj dodelali. Vse trase so krožne in precej široke, ni blata in snega …



Takale podoba vrhunskega avtomobila ni statična, marveč se kamera oboževalsko in vzdušno pomika okrog njega, čez nekaj sekund pa sledi nova scena. Pustiš laufat, da buljiš.

VR GT

Čeprav igro po novem prilagajo 400-evrskemu kompletu PS VR, to ni nikakršno kanonično doživetje. Za šlem namreč obstaja le modus VR arcade, za katerega se zdi, da so ga bili Polifoniki primorani vdelati po naročilu Sonyja. Na izbiro so sicer vse proge, vendar z omejenim naborom dirkalnikov in le z enim sotekmovalcem. To gre menda na rovaš procesorske moči, dasi preganjanje borih dveh avtov po pisti izpade nekam zastarelo. Vsaj PS4 pro bi lahko omogočil dodatnega nasprotnika, da bi se lastniki počutili nadmočne. Druga 'lastnost' je otročja težavnostna stopnja, torej nesposoben tekmec in vsa pomagala. Vseeno izkušnja tiščanja po asfaltnih stezah ni napačna in je boljša od Driveclub VR. Kabinski pogled s celim telesom dirkača je nemoteč in verodostojen, glavo imaš na pravem mestu in oziranje je naravno. Le reli brzinci znajo zavoljo pretiranega odnašanja oziroma čolnoličnosti vzbuditi slabost. V vsakem primeru je VR v Gran Turismu le tehnološka demonstracija, med drugim namenjena učinkovitim preizkusom v štacunah, in nikakor ne razlog za nakup.

Aspiracija v aspirirancih

Spletni sistem deluje dobro, stabilnost dirk je na nivoju in niti enkrat ni šlo kaj narobe. Pogoji so za vse enaki, od pomagal v slogu ABSa prek pretikanja in poškodb do seznama avtomobilov, ki morajo ustrezati ozkim pogojem. Izjema sta samodejno zaviranje in obračanje volana, ki je tako anemično, da z vklopom nisi konkurenčen. Največji plus tovrstne nalinijskosti pa je strukturirano stremenje k odličnosti. Resda so prisotne normalne dirke v čakalnicah, ampak po vtisu se ne morejo meriti s tekmovalno razporeditvijo, kjer imaš venomer občutek, da si del nečesa večjega. Zdajle, ko pišem, me že ima, da bi se spet pridružil koloteku vsakodnevnih tekem. Ker se brez pardona odvijejo takrat in takrat, si bom zanje skušal vzeti čas, s kvalifikacijami vred. Tako si bom izboljšal vozniški in vljudnostni rating ter postal boljši šofer.

S tega stališča niti ni problem, da so ene in iste dirke trenutno na sporedu po teden dni. Res je le, da imaš veliko časa okrnjeno izbiro, če ti kateri od dogodkov ne paše. Recimo ameriški oval, na katerem je več zaletavanja kot na ciganskem ringlšpilu. Nadalje zaloga kupljenih vozil ni povsem relevantna, saj lahko dostikrat izbereš katerikoli voz. Odrejanje športne ocene je pak vsaj zazdaj nekoliko problematično. Če se kdo zaleti vate, in tega ne manjka, kazen dobita oba. Edino zdravilo je dober kvalifikacijski čas v navezi s spretno vožnjo, da ne padeš nazaj med plebejce, ki se na športni rating radi požvižgajo.



Volan je sicer dobrodošel, sploh pri močnejših štirikolesnikih, ni pa obvezen. Joypad dual shock so dobro podprli in ni rezerviran le za 'vsakdanje' gare, kot je tale hondica.

Vizija terja žrtve

GT Sport bo z novim fokusom vznejevoljil marsikakšnega stalnega odjemalca, a to se zgodi vselej, ko se uveljavljena serija iger odloči za korenite spremembe. Res je, da mu manjkata kampanja z mehankarijo in špagetasto dolga falanga avtomobilov s poudarkom na superšportnikih. Ter da bi se spodobilo povsod imeti vreme in mrak. Treba je še vedeti, da je povezava s strežnikom nujna za dostop do vsega razen posamičnih dirk, saj se v interesu negoljufanja podatki shranjujejo v oblak. Takisto sta na PS4 močna konkurenca Project Cars 2 kot neposreden tekmec in Assetto Corsa kot sladokusna izbira, ki poudarja realizem.

Toda če sta dotični igri spredaj po širini in realizmu, zaostajata po lošču, eleganci in viziji. Novi Gran Turismo se vozi res odlično in je z uradnimi tekmovanji ter podporo e-športu sceloma zazrt v prihodnost. Dasi ni popoln, prinaša svežino v žanr, ki kljub grmadenju elementov ne ve, kako bi zapeljal iz globokega, utečenega koloteka.

88 ***Sneti*** *je radosten nove epizode malikovanja Njegovega Visočanstva Avta.*

Polyphony Digital / Sony za PS4

Ys VIII: Lacrimosa of Dana

Načeloma si igralci želimo inovacij in jako smo srečni, ko stopimo korak naprej. Toda včasih nam namesto izvirnostne *haute cuisine* s šestimi hodi povsem sede klasika od klasike. Župca, krompir, šnicl in solata, oziroma okusen suši, ki ga zgrabiš med potjo na bus. Natančno tak je dotični akcijski frp japanskega izvora, ki uživa v svoji klasičnosti. To je pravzaprav šlo pričakovati od osmega dela dolgometražnega niza Ys, ki se izgovori 'Is' (torej ne gre za besedno igro z izrazom 'wise') in se je začel pred nič manj kot tridesetimi leti. Najnovejša izvedenka se ne more postaviti po robu veličastnemu FFXV, sploh ker jo tržijo po običajni ceni. A ima svoje adute in ljubitelji animejskih erpegejev je bodo v vlogi neobveznega nakupa čisto veseli.

Adol, hit' v ler!

Fabula vnovič spremlja rdečelasega Adola, standardnega junaka Ysov, ki se je zapletel že v toliko neprilik, da bi moral biti star najmanj osemdeset let. V pravljičnem, nekoliko srednjeveškem svetu po neprostovoljnem brodolomu nasede na ukletem otoku, ki se ga vsi ogibajo. Z drugimi preživelimi osnuje vas, iz katere z bojno navdihnjenimi sotrpini hodi raziskovat kopno. Tam naleti na mnogo razjarjenih beštij, druge neutopljence in magično navdihnjene domačine, med katerimi izstopa naslovno dekle, Dana. Njen del zgodbe se ukvarja z izpolnjevanjem ancientne vestalske dolžnosti in se sčasoma preplete s preživetvenim Adolovim. Pod črto je pripoved kljub občasni solzavosti vredna trideseturnega vztrajanja pred ekranom, saj vsebuje zanimivo krovno plat, preobrate in prispodobe. Skozi obvezne in opcijske dialoge izvemo tudi za odzadnje pripovedi večine likov, od korpulentnega mornarja do napihnjene plemkinje. Ti zato kljub risankavosti in merici klišejskosti postanejo življenjski in se ti prikupijo. Ko se druščina na poti po divjini ustavi in v debati sede k tabornemu ognju, Ys postreže s prijetno merico intimnosti, ki leže v spomin.
Osredotočenost na ljudi ni naključje, saj igra s tem poudari, da je treba za preživetje ter rast naselja držati skupaj. Vaški vidik je zanimiv, špilu daje nekoliko svojstven okus in poskrbi za sinergijo z raziskovanjem. Bolj kot raziskuješ, več ljudi rešiš, število naseljencev pa omogoči odstranitev ovir na poti globlje v otok. Z uničevanjem sovragov in okolice zbiraš surovine, s katerimi v bazi scimpraš zdravilne napitke, si okrepiš orožja ali napaberkovano daruješ prebivalcem. S tem oporišče dodatno zraste in dobi postelje, šivalnico in slično, kar je ključno za boljšo opremo junakov. In krog je sklenjen.

Dana, čaka te slana!

Tovrstna skrb za bazo in divjinsko preživetje sta za jrpg inovativna. Vendar je to bolj rosa svežine na zrelem rižu kot drugačna zel. Ritem je še vedno pretežno bojni, glede česar se igra kar izkaže. Tepež ni potezen na ločenem zaslonu, marveč docela akcijski in realnočasoven. Izbrani lik iz druščine treh, ki ga je moč instantno zamenjati, iz pogleda od zadaj šiba naokrog in opleta z izbranim orožjem, običajno mečem. Vsak lik ima le en navaden udarec, ki se povezuje v kombinacije, ob čemer izvaja štiri specialke z nemajhno zalogo energije. Zaradi tega je obračunavanje s šibkejšimi spakicami, kot so skakajoči pajkovci, morske vrtavke in netopirji, hitro, neproblematično in žurersko. A na zadosti visoki težavnosti (priporočam hard!) še vedno ne povsem nezahtevno, saj se je treba izmikati in prestrezati. Le ne pričakuj Zelde ali Dark Souls; navzlic jemanju sovražnikov na muho in kroženju okrog njih je vse skupaj bolj naspidirano in arkadno kot počasno in metodično.



Sveži Ys je poln arkadnega realnočasovnega bojevanja, najraje s kupi običajnih sitnobic, ki te denimo čopatijo na rajski plaži. Nato je čas za počitek v rastoči vasi.



Na enem koncu v naravi nadzoruješ rdečelasega Adola in njegove kamerade, na drugem pa dečvo Dano. Ta v drugačnem, kamnitem okolju bojuje svoje bitke.







Za razliko od Final Fantasyja, ki se rad odpravlja v tehnološke vode, je Lacrimosa bolj klasično bajkasta. Sovražniki so pretežno živalski, a z magično komponento.

To je še zlasti važno pri medšefih in šefih, ki preizkusijo sposobnosti prepoznavanja vzorcev ter delanja prevalov v pravih trenutkih. Glavarski mimohod je dolg in pisan, od mutiranih želvakov in tjulnjev od vulkanskih ptičurin, prikazenjskih pajkov, dinozavrov in zmajev. Ni pa stilistično prav enoten in ker nad kameradoma nimaš naprednega taktičnega nadzora, se vsega drži pridih enostavnosti. Ta je zelo očiten tudi pri branjenju vasi pred vdori pošastkov, ki prihajajo v vse močnejših valovih. Vobče okej obstranskost, ki pa se nekolikanj vleče in zna zmotiti sredi najlepšega raziskovanja. Sicer je neobvezna, ampak saj veš, da je treba v erpegejih opraviti vse, sicer OCDju ni zadoščeno. Bolj zanimivo je, da Danin vidik ni le štorijalen, marveč prevzameš direkten nazdor nad njo in njenimi drugačnimi veščinami.

Ys nam direkt v fris!

Izrazita lastnost Lacrimose je pretežna prijaznost. Omogoča instantno teleportiranje v vas in skakanje med najdenimi obeliski, težavnostna krivulja je zvečine lepo potegnjena (močni sovragi od prej so uporabljeni kot navadni v novih področjih) in oživljanje kanaljic ni problematično, ker njih anihiliranje vodi v nabiranje izkušenj ter surovin. Ali pa tečeš mimo, se da. Škoda zategadelj, da igra sem in tja res orenk zateži, naj bo s sitnim šefom, zoprno kamero ali nepreciznim skakanjem. Ker premagovanja ploščadi in plezanja ni malo, sta trzanje lika na robovih in preskakovanje pogleda res tečna. Ko po minutnem vzpenjanju iz prepada cepneš nazaj, ker je liku spodrsnilo na videzno lepem robu, moraš za zen kar fino zbrati kisik v eni točki. Prav tako motita pretežna pripetost na rdečo nit in razkoščkanost sveta na območjeca, med katerimi je treba venomer čakati nekaj sekund. V primerjavi z odprtimi modernimi naslovi, od Xenoblade Chronicles do Breath of the Wild, je vtis kilav. Še okrepi ga starinska podoba z oglatimi objekti in spranimi teksturami, dediščina razvoja za vito. Tega mi je žal, saj je otok drugače velik in tematsko raznolik, z džunglo, podzemljem in templji ter dosti obstranskostmi. A kot rečeno, jedro je zdravo in špil za žanrske navdušence vreden pozornosti.

75 *Vestalka **Sneti** pomoli v templju z nekaj veličastnejšimi kipi od tegale.*

Nihon Falcom / NIS za PS4, vito in PC


Naslov bi moral biti Fractured Butthole, a takega izdelka trgovci ne bi hoteli postaviti med igre. Zato sta si Matt in Trey izmislila besedno igro. Ne edine, kajti špil je naphan z ritnimi frazami. Škoda, da nista več vložila v igralni del.

South Park Fractured But Whole

Žoltasti smrklji, sirni močefiti,
driska, zapeka in proliv iz riti,
jetični pljunki, gnoj, menstruacija,
smegmasti sirček in ejakulacija,
deviški mekonij, ščičeva juhica,
gonorejina čišča, tifusna bruhica,
švic od prašiča in maslac ušesni
ter vsi preostali izločki telesni
so na zalogi črvivi in gnili,
večerjajte z nami vsi koprofili.
Kakor reklama za Tit' Twister pove:
"Pri nas če ne najdeš, si želiš tega ne."

Dobrodošli na vrtiljaku klozetnega humorja. Tukaj obožujemo vse telesne orifike, kajti Bog je te tempeljske duri ustvaril z razlogom: od tam se vendarle cedita nektar in ambrozija. Najbolj sveti od vsega pa so prebavni plini, ko gromko prdnejo na plan, kajti iz njih je božje kraljestvo. S pukci se opajamo, vetrce uporabljamo pri reševanju sporov in s flatulenco mogote rušimo zidove. Zato imej kontrolo nad črevesjem in vadi sfinkter, kot bi z njim žvečil čigumi, dokler ne osvojiš celotnega spektruma analnega prepiha. Le največji prdomoister bo namreč v deželo vrnil mir, samoroge in vijolice. Ampak pozor: karkoli storiš, nikoli ne prdni drugemu na jajca ali princeski v nos!

Interaktivni South Park

Tale posrečeni naslov ni southparkovska igra. Kot The Stick of Truth polčetrto leto nazaj to JE South Park – gromozanska epizoda z enakim videzom, dušo in vsebino kot TV-serija, le da gremo skoznjo z joypadom v roki. Pri razvoju sta vnovič sodelovala Trey Parker in Matt Stone, ki nas že enaindvajset let razveseljujeta z najboljšo satirično risano serijo. Odklonska domišljija jima kljub skoraj tristo delom še ne jenja, kajti čeprav je igrin šimelj enak prejšnjemu, sta si izmislila novo izobilje skrajnih dovtipov, besednih zvez in prizorov. Kakor predhodnik je Fractured But Whole svobodnjaška dogodivščina desetletnih mulcev, žanrsko umeščena med frpjke s poteznim bojem, vendar precej lahkotna in z mnogimi spretnoprstnimi odlomki. Poudarek je na poznanem svetu, uživanju v zgodbi in muzanju ob butastem, ali vseeno inteligentnem humorju. Kot gre od South Parka pričakovati, je skladovnica sekretnih štosov prepojena z raznovrstno družbeno kritiko in popkulturnimi fenomeni. Predzgodbo je položila letošnja TV-epizoda Franchise Prequel z razdorom med southparkovskimi superjunaki. Eric, Stan, Kyle, Kenny in drugi četrtarčki v kostumih se namreč namenijo udejanjiti filmsko franšizo, toda najprej jim načrte križa Professor Chaos, nakar se sporečejo glede koledarja. Po zgledu Marvelovega Civil Wara nastaneta rivalski skupini pod vodstvom Coona in Doktorja Thimothyja. 'Novi pob', kakor se zopet kliče glavni lik, dasi gre za istega kot prejšnjič, se tako pridruži Cartmanovi frakciji. Naloga je jasna:



Fractured but Whole zapopadeš pri priči in igranje potegne, saj je vselej kaj za prestikati, junaček hlaček pa vse do kraja pridobiva nove veščine. Ampak igralec Štapiča istine bo na koncu razočaran.



Boji trajajo, saj je za zmago potrebnih veliko potez in animacije so (pre)dolge. Toda po drugi strani dolgčasa ni, saj se sovražniki ne ponavljajo, vsi vpleteni pa vseskozi prijavljajo posrečenost.



Prejšnjič smo imeli nepremična borca, ki sta delila bunke in prdce. Tokrat je v boju predizbran kvartet, ki se premika po šahovnici. Žal napadi zvečine tečejo levo in desno, kar je omejeno in nekam neumno.




Dasi je večina Southparkčanov obrobnih, skorajda statistov, so prisotni vsi poznanci. Razen gospoda Garissona, ki je v seriji Trump.

najti pogrešano mačko in z nagrado financirati slikosučno produkcijo. Pri tem si mulec izbere lastno šemasto persono, medtem ko je njegov izvor fiksen: neke noči je spoznal, da mu lastni oče fuka mamo in odtlej ni nič več tako, kot je bilo. Toda otroška igra se sčasoma razširi v razkrivanje globokih zarot, hudobnih načrtov in reševanje sveta. Le kdo po prejšnjih zlivesoljcih in nacizombijih kali mir gorskega mesta? Satanske gozdne živali? Cthulhu? Barbra Streisand?

Zdaj te poščijem od uzadi

Poba v kvestanju svobodno poskakuje po ulicah gledalcem domačega koloradskega kraja. Obišče lahko vsa domovanja in ustanove, od cerkve in šole do City Woka in slačibara. Pri tem sreča sto in enega z malih zaslonov znanega prebivalca, z njim naredi selfie in kasira duhovit komentar. Zaresnih dialogov ni, kajti lik ne govori. S stikanjem nabira milijavžent neumnosti, praviloma smeti, recimo davčne napovedi in porabljene vložke. Krama zvečine rabi izdelovanju kostumov, okrepčil in artefaktov, nekaj za hec oziroma videz, nekaj za višanje statistik. Slednje so potrebne v rednih spopadih s šestarčki, Chaosovimi podaniki, konkurenčnim krožkom, kmetavzi, berači, nindžami, mutanti in številnimi drugimi šefovskimi ali priložnostnimi nasprotniki. Med njimi sta celo pijan Randy in besna mama Broflovsky. Ker se sčasoma spoprijatelji z drugimi junački, se mu v ravsu pridružijo trije pomagalni cosplayerji s prisrčnimi oblekami iz kartona, folije in selotejpa.

Potezno garbanje, ki sliči tako na Heroes of Might and Magic kot na aktualnega Maria & Luigija, vsebinsko pritiče naravi in tematiki igre. To po eni strani pomeni veliko prdenja, kozlanja in obmetavanja s smrklji, po drugi pa tipske supermoči, kot so bliskovitost, laserji, zdravljenje in telepatija. Protagonist z ritnimi vetrovi celo ukrivlja tkanino časa. Galerija likov je res pestra in raznolika, saj zajema brzce, brutalneže, kiborge, psihotike ... Vsak od njih ima bogato animirano specialko v stilu diabetičnega besa ali priklica obsedencev s pokemoni. Nekaj bojnih možnosti torej je in šahiranje zna biti izziv. Toda po drugi strani preobilica kameradov, njihovih udarcev in sovražniških trikov ne omogoča hudega izmojstrovanja. Namečkoma so zabudalili s pretežno vodoravnimi napadi, zato so poteze večkrat prazne, ker tarče niso vedno v liniji. Vidi se, da so se snovalci bolj kot na taktično globino osredotočali na neumne finte, izločke v vseh izraznih možnostih in neskončno izustkov vpletenih. Vsekakor pa pozdravim, da je naključnih tepežev relativno malo in je obračunavanje povečini vpeto v štorijo ter edinstveno.

Transseksualni zamorski muslimanski Srb

Stopicljanje po ulicah in bajtah, odpiranje predalov in štetje reber nasprotnikom ni vse, kar je od igranja. Logičnih puzel resda ni, mora pa dečko za napredovanje in odkrivanje skrivnosti najti kakšen ključ, porivati objekte ter izkoriščati svoje ritne danosti za prečenje prostorskih ovir. Da se odprejo vrata, v električno napeljavo pukne hrčka, kajti v South Parku so obsedeni z vdevanjem glodavcev v črevo, in na višjo ploščad skoči z dančnim izpuhom, čemur se reče fartkur. Spotoma polni svojo družabno mrežo na Coonstagramu, viša nebroj dosežkov in izdeluje lasten profil. Spolne preference mu pomaga odkriti gospod Mackey, etnijo ravnatelj (slovenstva ni) in vero – Jezus osebno. In nenazadnje so tu še zbiranje preoblek in slikic, QTEjasto pofočkanje na sleherni sekret ... A baš polnovredno to vetrovanje izven osnovne rdeče niti ni. Neobveznih opravkov v slogu iskanja mačk ali lepljenja plakatov je namreč res malo.


Butters, ahem, Professor Chaos je v nemilosti pri očetu. Še dobro, da lahko new kid iz riti strelja hrčke in odpre vrata.



COON IN PRIJATELJČKI

Stick of Truth je za osnovo vzel fantazijsko igranje vlog iz S06 E13 (The Return of the Fellowship of the Ring to the Two Towers), Fractured But Whole pa sloni na nizu več epizod, ki predstavijo superjunaške avatarje. Uradno se je njihov svet otvoril v epizodi 2 sezone 13 z naslovom The Coon, ko se v South Parku pojavi nočni redar v rakunasti opravi, kateremu sledi tajinstveni Mysterion. Da je krempljasti Coon debelinko Eric Cartman, ni bilo dvoma, medtem ko Mysteriona avtorji menda niso hoteli izdati, saj naj bi nastopil le enkrat. A iz posrečene zamisli je nastalo široko rešifantovsko moštvo s tridelnim nadaljevanjem v sezoni 14. Izkaže se, da je Skrivnostnež Kenny, kar je še toliko bolj presenetljivo, kajti šemasti junak za razliko od navadnega fantiča govori! Njegova največja supermoč je premagovanje smrti, kar se izdatno odrazi v igri, kjer se v boju vrne kot duh.

Druga osrednja sošolca, Kyle in Stan, sta Human Kite in Toolshed. Prvi ume jadrati in streljati laserje, njegov največji nasprotnik pa je Human Kite iz drugega vesolja. Oziroma mlajši bratranec z vzhodne obale. Židovskih moči začuda ne poseduje. Toolshed ima po drugi strani nadzor nad bormašinami, izvijači in drugimi orodji, kar izvira iz strele, ki je udarila v garažo. Potem sta tukaj kriplja Jimmy, ki je flashevski brzec Fastpass, in Timmy kot telekinetični Doctor Timothy, poklon Professorju Xu. Izvirna člana sta še krvosesni Mosquito, v katerega je preoblečen Clyde, in edini zamorski redar Tupperware, ki je kiborg, sestavljen iz taperverc.

Letos so se ekipi pridružili še štirje junaclji. Gejčka Craig in Tweek sta nekam nenavdahnjena Super Craig in Wonder Tweek, katerih sposobnost je medenje nasprotnikov. Edina punca v galeriji je Call Girl, Wendy, ki heka, tepe s selfie sticki in slepi z bliskavico. V igri pa se prvikrat pojavi Scott kot Captain Diabetes. Pob je fasal sladkorno, ko so mati nanj prdnili med porodom, a se jo je naučil obvladati. Z visokofruktoznimi besnenji se izkaže za jako uporabnega. Seznam s tem ni zaključen, kajti manjka vendarle Butters oziroma zločesti Professor Chaos. Ta ne sodi v ansambel, saj je zaradi Cartmanovega zafrkavanja večni sovražnik Coona in kolegov. Zanimivo pa je, da je alufolijasti Chaos s specialko v drugačni grafiki v resnici prvi southparkovski superfant, ki se je kot zločesta zmešanica Magneta in Dr. Dooma pojavil že v davni šesti sezoni.



Spretnostnega pritiskanja gumbov je kar precej. V boju z dobrimi refleksi prizadaneš več škode, na sekretu pa se bolje userješ. Morgan Freeman ve!

Celotno igranje je podrejeno vidno-slušno-bralnemu southparkovstvu, zato ima od dogajanja veliko tudi zgolj opazovalec, če je le dovolj skrajno humoren. Fractured But Whole pač ni za neizobražence. Za užitje je treba vedeti več, kot da je Cartman fat fuck in Kyle žid. Vitic iz zadnjih sezon je nemalo, od 'roke' Mitcha Connerja prek Brisačkota do borca za družbeno pravičnost PC Principala. Ne gre niti brez pomnijagod, super najboljših prijateljev, Morgana Freemana, rdečelascev, Damiena, gothičarjev in mnogih drugih referenc iz bogatih mestnih analov. Tematike družbene satire so takisto poznane, dasi pretirano amerikanske oziroma s tamkajšnjimi pogledi. Največ se igra bavi s politično korektnostjo okoli barve kože in spolnih preferenc, pa z orožarstvom in južnjaškim kmetavzarstvom. Saj je dobra ideja, da temnejše polti kot si, težji je boj. Ampak za internacionalnost bi bilo bolje, če bi se vsebina osredotočala na globalne probleme človeštva oziroma širše vidike sveta.

Nezadovoljstvo ob koncu gre onkraj neprivlačne pripovedi. Zlomljena rita napram Palici resnice pravzaprav ne pokaže nič novega. Mesto je približno enako in vse 'interakcije' z okolišem ter življem so že videne. Isto velja za šale s sekretariata, kostumografijo, ritne veščine, socialnomreženjski vmesnik in igrin ustroj. Leta 2014 smo se iskreno krohotali zadnjični onomatopeji, prijavam med mikastenjem in posrečenim animacijam, zdaj to izpade ponovljeno. Ne samo, da aktualni špil ne inovira, predhodnika niti doseže ne in v nekaterih elementih po sili kopira. Da upravičim argument, moram kvarniško povedati, da to pot ni nič tako nenavadnega, kot so bili 'drugačna' Kanada, neverjetna stopnja v črevcih gospoda Sužnja in delanje abortusa na Randyju. Povrh pekli še zacementirana premočrtnost. V Sticku smo spočetka lahko vsaj izbrali tabor in tukaj bi bilo to glede na podobno sprtost pričakovano ter še poglobljeno. Na slično nadgradnjo sem upal pri postranskem kvestanju, a ta del je, kot rečeno, komaj omembe vreden. V zgodbovnem loku ni niti deklic niti darkerjev. Prav tako spet ni možnosti pogledati ali odigrati segmentov za nazaj. Napredek se samobeleži v eno shranjevalno postavko, tako še konca vnovič ne moreš videti.

Skratka, kot ljubitelj South Parka sem razočaran tako nad zgodbeno kot igralno platjo. Resda bo kdo porekel, da je Fractured but Whole zgolj nova epizoda s preizkušenim interaktivnim sistemom. Toda že to samo po sebi ne bi bilo dovolj oziroma bi se morali razvijalci ipak bolj potruditi s špilavnim delom, torej postreči z več novitetami, cepljenjem, bogatijo zabavnih dodatnih nalog, eksperimentiranjem z grafičnimi stili ... Napol bolj kompleksen boj v resnici komaj kaj pomaga. Nakar so ga pobiksali še v povesti. Osnova z sprtimi superjunački in parodijo na Marvel in DC je sicer čisto v redu, dočim je nadaljnje pletenje štorije po mojem mnenju sfiženo. Bera svežih nagnusnih fraz kratkomalo ni dovolj in potencial South Parka je mnogo večji od izkazanega! Spet ni nič šole in nakupovalno središče je zaprto! Ljubitelju užitja seveda ne bom odsvetoval, vsekakor pa naj počaka na padec cene.


V South Parku je navada, da otroci vstopajo v domove in brskajo po predalih. Roba je nujna za kraftanje opreme.

Kisel prdec

Pustolovščina traja od oka sedemnajst ur, odvisno od težavnostne stopnje. (Več od 'normal' ne priporočam, kajti bojevalni sistem ni izpopolnjen in bo posledica le frustrirajoče ponavljanje bitk.) Dolžina vsekakor ni plus, a je po drugi plati odvijanje nasičeno in smešno ter spopadi raznoliki, brez težaškega grindanja in nepomembnih bitk. Vseeno po koncu nisem bili zadovoljen. Štorija, ki že v drugi polovici kaže v brezvezno smer, se sklene nepričakovano in skrajno butasto. Razumem, da vse skupaj nastaja v otroški domišljiji, a ipak je igra velik izdelek, ki pride enkrat na tri leta, zato je upravičeno pričakovati boljšo fabulo od povprečne epizode. South Park navsezadnje ni samo prdenje. Že prevenec je imel mlačen iztek, ali je bil vsaj potek mogočnejši, raznolikejši in je vključeval aliene ter "zieg heil" kadavre. Vem, da znajo! Kot bi rekle pomnijagode: *"'Member Bigger, Longer & Uncut?"* Film je leta 1999 Sadama, Kanado in Satana združil v res neprekosljivo remekdelo. Počemu recimo za špil niso posneli pesmi, ki so tako nepozabno ozaljšale film?

70 ***ButtLordFebo*** *poje sedemslojni burito supreme in z ritogromom ustvari črno luknjo.*

Ubisoft za PS4, XBO in PC



Novi fant sčasoma osvoji štiri 'poklice', s čimer dobi šestnajst potez, od elementarnih prek mističnih do rastlinskih. Ker je treba predizbrati štiri, nikoli ne preizkusiš vseh. Podobno velja za deseterico prijateljčkov.


Vsaka bajta je vstopljiva, dasi jih veliko ne drži nobenih skrivnosti. Šola je čisto neizkoriščena, prav tako nekateri drugi objekti. Bržda jih bodo osmislili DLCji, ki so jih že napovedali.

Steel Division: Normandy 44



Dogajanje te realnočasovne strategije je postavljeno v prve dni po invaziji, ko so zavezniki in Nemci v nepreglednem labirintu živih mej Normandije bíli silno bitko na kopnem in v zraku. Vendar ne gre za igro po vzoru Blitzkriega, marveč za veliko bolj pedantno taktično simulacijo spopada. V njej so natančno povzete ne samo lastnosti, marveč tudi taktična vloga vsakega kosa opreme, od lahke strojnice do bombnika. Tempo je počasnejši, postavitev pa še tolikanj bolj pomembna, saj ni nobenih točk zdravja, marveč le stres in kruta smrt. Tudi domet in ognjena moč sta večja kot običajno, zato šteje vsaka posamezna enota. Velik poudarek je na sodelovanju različnih rodov vojske in vsak od njih ima svojo nišo. Predstavitev je vrhunska, saj pogled seže od ptičjega, ki nudi pregled nad celotnim dogajanjem, do skoraj čisto osebnega, iz katerega spremljamo protitankovske topove, ki skriti v grmovju prežijo na svoj plen. Celo zemljevidi so narejeni na podlagi zračnih posnetkov normandijske krajine.

Panterji v goščavi

Naslov premore le tri kratke enoigralske kampanje s skupno ducat precej zahtevnimi nalogami. Zavezniške temeljijo na zgodovini, nemške na hipotetičnem scenariju protinapada v smeri plaž. V enoigralskih misijah so podani primarni in dodatni cilji, denimo preboj in evakuacija čet, vendar so bolj ohlapni kot pri večini RTSjev in poveljniku dopuščajo sila veliko poti, da jih doseže. Spopadi potekajo čez desetminutne faze, ki predstavljajo stopnjevanje bitke. V vsaki od njih je namreč na voljo več sredstev in boljša oprema, bitka pa tako postaja vedno bolj srdita. Kljub počasnejšemu tempu dela ne zmanjka, saj je igra močno nagnjena k mikroupravljanju z vsako enoto, ker ni formacij. Seveda je mogoče ukazovati več vodom ali vozilom hkrati, vendar to zaradi morebitnih lukenj v fronti ni najbolje. Za uspeh je potrebno dobro planirati in uporabiit najmanjšo silo za največji učinek.
V Steel Divisionu namreč bolj kot prsti trpijo možgani, ker morajo spremljati več različnih kriznih točk. Dobro postavljena kombinacija borih nekaj enot lahko v normandijski goščavi ustavi mnogo večjo silo. Dosti časa je treba vložiti v iskanje šibkih točk in naglo udariti, ko se pojavi priložnost. Tudi vojaki se ne pojavijo kar iz nič, na karto vstopijo iz roba, nakar se morajo do fronte pripeljati. A boj proti sicer dostojnemu računalu gre jemati bolj za učni pripomoček. Srčika naslova je namreč večigralstvo.

Boj za vsako ped

V multiplayerju se tako kot na puščavniških samostojnih kartah borimo za nadzor nad terenom ali čimvečje uničenje nasprotnikovih sil. Na frontno črto vpliva domala vsaka talna enota, ki se ji približa. Ko ena stran doseže prednost, četudi minimalno, začnejo dotekati zmagovalne točke in na nasprotniku je, da situacijo obrne. Rezultat je dinamična borba za vsako hišo, cesto in grm. To je glavna moč igre: cilјev ne določajo zastavice ali računalo, sproti si jih postavljaš sam glede na stanje bojišča. Razširitev je dodala še možnost zasedanja oziroma obrambe določene strateške točke z mnogo večjimi začetnimi sredstvi. Večigralstvo podpira celo boj desetih na deset, vendar so bolj običajni načini z enim ali dvema igralcema na stran.
Poseben gradnik je izbor sil. Poveljnik si bojno skupino iz skoraj dveh ducatov divizij, od ameriške 101. padalske do znamenite Panzer Lehr, sestavi sam glede na njihovo zgodovinsko opremo. Različna vojaščina je predstavljena s karticami, ki opisujejo ne le tip enote, ampak tudi njeno ceno, kdaj bo na voljo, izkušnje in količino posamičnih kosov. Kartic ni neskončno, zato je važno ravnotežje, saj je pet ameriških tankov sherman v zadnji fazi morda manj pomembnih kot eden v prvi. Poleg tega bodo imele tankovske brigade na voljo manj pehote in obratno.

*S spretnim manevriranjem in masovnim tankovskim naletom uspe **Grizliju** mrkim fašistom iztrgati skoraj ves sadovnjak.*

74 taktična mogota ✔ izbor enot ✔ realizem ✔ pusto samotarstvo ✖ zahtevna učna krivulja ✖ problem snežne kepe ✖ Eugen / Paradox za PC

Vojna za trdožive

Steel Division je solidna in pikolovska taktična simulacija, ki bi jo lahko vendarle naredili še nekoliko bolje. Divizije so nekoliko neuravnotežene, kar sicer pripomore k realizmu, ne pa k uživantskemu večigralstvu. To je resda nekoliko uravnovesil dodatek Second Wave v družbi več zaplat. Še vedno pa je frustrirajoč učinek snežne kepe, saj poveljnik, ki utrpi velike izgube, razen lastne spretnosti nima na voljo nobenega pripomočka za povratek. Problemi se poznajo na spletni skupnosti, ki nekoliko upada. Igra je namenjena predvsem zakrknjenim strategom, ki uživajo v natančni postavitvi, mikroupravljanju z vsakim minometom in strašanskem izzivu. V zameno pričara mogočne, realne zračno-kopenske bitke, kjer šteje vsak mož in vsaka ped zemlje. Ponuja inovativno, trdojedrno predelavo ustaljene formule, ki jo poznamo iz podobnih špilov. Kljub napakam je vredna pozornosti.


Vsaka od armad ima poudarjene prednosti in slabosti. Poljska 'Črna' divizija z lahkimi tanki uničuje pehoto, a je ranljiva proti panterjem in tigrom.


Boj v normandijskih vasicah in goščavi je zaradi nepreglednega terena veljal za posebej težavnega. To Steel Division s pridom izkoristi, saj od poveljnika ne pričakuje le spretnih prstov, marveč tudi gibke možgane.

Wulverblade

Wulverblade je od strani gledana sekljaška arkada, ki se najbolj opira na Golden Axe. Frpjskih elementov nima, je pa krvava, napeta in težka, da se joy-cona skrivita.

Potem ko so rimske legije okupirale Britanijo (sodobno Anglijo in Wales), so se odpravile naprej na sever, v Kaledonijo – današnjo Škotsko. Tam so skušale ponoviti postopek, a jim namera vsled zahtevnega terena in divjega prebivalstva ni uspela. Dolgo so se Rimljani trudili podrediti tamkajšnja plemena in iz tega časa so ostale zgodbe o mogočnih vojščakih, ki so se Rimu upirali, dokler ni bil prisiljen odnehati. Nova v desno hodeča sekljačina Wulverblade si v skladu s tem izmisli razboriteže s severa, ki latinske prišleke krvavo razgonijo z domačimi slugami vred in jih vržejo iz dežele. Nekakšne bravehearte pred Williamom Wallacem, ki je Angležem kazal rit čez več kot tisoč let. Formalne zgodovinskosti v štoriji sicer ni kaj dosti, najdeš pa v obliki skrivnosti zapise in krajše videe, ki pokažejo, da so nekatere lokacije prave, na primer trdnjava Bremenium.

Vse za svobodo

Za razliko od neoboroženih doubledragonskih brawlerjev, ki so izšli v zadnjem času, se Wulverblade zgleduje po slovitem očancu Golden Axu. Kakor tam je v rabi stranska perspektiva z možnostjo premikanja gor in dol. In kakor tam imaš na razpolago troje likov z mečem ali sekiro. Vsak udarjač ima določene telesne prednosti in slabosti. Bradač je uravnotežen, devojka je hitra, a ji urno zmanjka življenjskega soka, hrust mišičnjaški in počasen. Naj bo izbran kdorkoli, čaka ga linearna pot skozi osem kar dolgih nivojev od severa Kaledonije na jug v osrčje terena Devete legije, ki ji načeluje rimski nadzajebanec.

Na vsaki stopnji je kak odmaknjen predel z dragotinami, ki pa prispevajo samo k točkovnemu rezultatu, saj Wulverblade za razliko od frpjsko navdihnjenega Dragon's Crowna ne nudi kupovanja sposobnosti in razvoja bojevnika. Vse spretnosti so odklenjene spočetka in se med trojico niti ne razlikujejo dosti. Na voljo so opletanje z rezilom, preval, skok, blok in prestrezanje, če gumb stisneš v pravem trenutku. Vendar se da s tem naborom postoriti čuda, in še dobro, kajti odpor domačih izdajalcev in njihovih rimljanskih gospodarjev je srdit.


Takle dvižni urezljaj, ki sledi prevalu, je bradačev 'kruh in maslo' in ga ponoviš kar malo prevečkrat. Želel sem si vsaj menjavanje orožij, vendar pobiraš le začasna krepela, kot je helebarda.


Babura se drži kislo, kot bi pojedla skvarjen haggis, je pa bliskovitejša in zna bolje kaznovati v zraku od moških. Hrust mi ni bil povšeči, ker je prevelika tarča.

Na ostrem koncu meča

Zaloga sovražnikov, ki te čopatijo v gozdovih, taborih in ravnicah, je hvalevredno raznolika, od galskih kvizlingov s sabljami prek debeluhov s kopji, lokostrelcev in ašašinov, ki napadajo od daleč, do kupa legionarjev z visokimi ščiti, ki jim jih je treba naprej predreti ali odbiti. Vsak se obnaša po svoje, kar je nujno upoštevati. Serijsko udrihanje deluje samo takrat, ko si se dobro postavil, natanko tako kot v ancientnih pripadnicah žanra. Najbolje je, da se grdavžem približaš diagonalno oziroma od zgoraj ali spodaj, pri čemer jih samodejno zgrabiš. V vsakem primeru po nizu kasiranih zamahov poletijo po zraku, nakar lahko kombo podaljšaš. Moč je tudi gromovniško udariti v zemljo ali v zameno za del življenjske energije zažareti od strele, da bližnje sitnobe pomeče naokrog. Sliši se, kot da ne bo večjega problema, pač manevriraš in garbaš. A garažni ustvarjalci so nalašč izdelali hardcore igro po zgledu avtomatov včerajšnjika, katerih interes je bil pogoltniti čimveč drobiža. Sovragov mrgoli in dostikrat se ustaviš na čistinah, kamor v razgibanih konfiguracijah prihajajo val za valom. Prostora za premikanje ni dosti in hitro od kod fašeš žokljaj, nožičko ali strelico. In ko se to zgodi, jih brž sledi še nekaj, kar ima jako neugodne posledice za tvojo energijo. Hrane, ki slednjo vrača, je malo, življenja le tri, nadzorna točka pa zgolj ena, na polovici nivoja. Ko te na kraju ugonobi šef, se vrneš k njej! Glavar čaka na koncu vsake stopnje in je sicer človeški, a hiter, nabildan in namrgoden, pa še nove sposobnosti dobiva skladno s pojemanjem energije. Če prej ne, te tam prime, da bi zapregel sodelovalno pomoč lokalnega prijatelja.

Volcje, zobje, vse te sné

Nič nimam proti težkim igram, vendar je epsko klicani Wulverblade ('Volčje rezilo') nekoliko preveč okoren. Na slikah je stripovsko stilizirani špil z velikimi osebami videti neverjeten, toda animacija likov je flashevsko odsekana. To vpliva na igranje, ki je na dosti mestih nerodno in počasno, spoh ko hočeš kaj pobrati ali se komu natančno približati. A na svoj starinski način je špil, ki ga digitalno tržijo za dva desetaka, spretnejšim ljubiteljem žanra vseeno priporočljiv. Igrati je treba potrpežljivo in taktično, pa vseeno odločno, in občasno dobiš malo drugačne cilje, kot je rušenje stolpa. Risankasta krvavost je na višku, z upočasnjenim dogajanjem pri razpadu trupel, in poleg zgodbene kampanje so tu ločene arene s spletnimi lestvicami ter še težji modus z zgolj tremi žetoni za celotno igro. Frustracije iz 1985 je pač treba ohranjati žive.

79 *Sneti ima rad vulve, ampak ne takih, ki ga napadejo s čim ostrim!*

Fully Illustrated za switch; kasneje za PC, PS4 in XBO

Mario & Luigi Superstar Saga + Bowser's Minions



Vodovodarjeve frpjske odprave združujejo raziskovanje, skakalništvo, čvekanje in potezni boj z lastnimi hakeljci.





Kul je dinamičnost spopadov, kjer je ključno učenje vzorcev. Če si spreten, se lahko ogneš slehernemu napadu!

Ko uzreš Nintendovi najprepoznavnejši maskoti, brkata brata Maria in Luigija, kajpak pomisliš na izvrstno skakanje. A niz je konkretno razvejan in odvrtkov je skoraj toliko kot lunic v Odysseyju. Že za časa SNESa je Square napravil prvo japonsko igranje vlog z vodovodarjem v glavni vlogi, ta pa se je nadalje ločila na lepenkasti Paper Mario ter bratski Mario & Luigi. Slednji je štartal na GBAju z odlično Superstar Sago (Joker 127, 90), ki je potezno bojevanje in ptičjeperspektivno vandranje po deželici nadgradila s skakalništvom. Vse troje pa začinila z dobršno mero humorja in žura, kot to zna le Nintendo. Zdaj so ga modernizirali za 3DS in velja se vprašati, če se vanj splača podati prvikrat ali ga zavoljo nostalgije preigrati vnovič.

Izlet k sosedom

Za preprosti zaplet tokrat ni kriv dežurni zlikovec Bowser. Princeski je namreč coprnica ukradla glas, tako da se dvojec odpravi v sosednje Fižolčkovo kraljestvo na reševalno misijo. To pomeni dokaj sveža področja in prebivalstvo, ki je bolj raznoliko od tipskih želvakov in gobic – na slednje denimo naletita v imigrantski vasici! Nasploh je gozdove, plaže, gorovja in mesteca užitek raziskovati. Tudi zato, ker je dosti pogovarjanja z odštekanimi liki. Dialogi so svetla plat, saj so si pisci dali duška z oponašanjem naglasov, govornimi napakami in izbruhi čudaškosti. Resda z izjemo tipske "bipidi bapidi bupi" kvazi-italijanščine vodovodarskih bratov niso govorjeni in je za razumevanje potrebna nadpovprečna pismenost. A kdor se je zabaval ob nadaljevanki Allo Allo, bo krepaval od smeha.

BOWSERJEVI PODREPNIKI

Po kakšni urici se odklene vzporedna zgodba v obliki dodatne igre Minion Quest: The Search for Bowser. Zasnova je privlačna, saj v njej skozi kratke strateške spopade vodimo podložnike negativca Bowserja, ki iščejo svojega šefa. Nadrejeni gazijo po prisrčno zabitih junačkih, ki se trudijo postati več kot le kanonfuter, nastale situacije ter zagate pa so blazno smešne. Toda igranje na vsakem koraku bremza zabavno premiso, saj je skoraj avtomatizirano in najeda s tutoriali. Ni raziskovanja, le meniji, v katerih izbereš vojačke za naslednjo bitko. Klofanje poteka na avtopilotu, le vmes sem in tja pritisneš kakšno tipko v primernem trenutku. Kleč je v sestavljanju primerne vojske, kjer igra vlogo sistem kamen-papir-škarje, le da so tu jurišniki, letalci in lučalci. Res škoda za silno popreproščenost, saj ideja seka.



Fino je tudi, da je početje razgibano in meša raziskovanje, ploščadenje in reševanje lahkotnih ugank. Zdaj je treba v kleti popraviti vodovod z vrtenjem ventilov in krpanjem lukenj, nato v fabriki poiskati legendarno kokakolo, napravljeno iz hehetajočega sadja, ki mu varilci stoletja pravijo vice. Že naslednji trenutek srfata po morju in s pristajalne steze čistita mesojedke. Takisto je hvalevredno, da se pot mestoma razveji in je naloge moč opravljati v različnem vrstnem redu. Vsepovsod pa so prepreke, koder morata uporabljati posebne skakalniške prijeme. Tako vrtavkasto frčita čez vrzeli, s kladivi razbijata skalovje, z elektriko obujata stroje, rijeta pod zemljo ali se pomanjšata ... Včasih se celo razideta in miselne oreške rešujeta vsak po svoje.

Bojevanje je usidrano v japonskem potezništvu, kjer so sovragi vidni med raziskovanjem. Brata dobita bonus, če jih usekata s kladivom ali jim skočita na betico. Nato se dogajanje preseli na ločen zaslon, koder v tipski šahovski maniri izbirata povelja. A kleč je v pritiskanju gumbov v pravih trenutkih, kar dogajanje razgiba, da ni dolgčas med čakanjem na izvršitev ukazov. Na enak način se izmikata nepridipravom in jih kaznujeta, pri čemer je vsakega treba naštudirati. Špičevce je treba z gorjačo, viruske morata spremeniti v isto barvo, kar je pomežik Dr. Mariu, šefu morata odbijati krogle ...

Samozadovoljno nazadovanje

Čemu torej ocena ni višja? Za nekoga, ki je preigral doslejšnje vnose, tale predelava nima nikakršne dodane vrednosti – celo dodatni špil, o katerem si preberi v okvirju, je razočaranje. Še več, niz Mario & Luigi je skozi leta izgubljal tako na kakovosti kot zahtevnosti, tale inačica pa je žal podedovala oboje. Iz novejših delov je vzeta ne prav navdihnjena podoba, ki ne dosega izvirnika, in vse skupaj je zehalno lahko. So pa smešnice in vragolije še vedno všečne in za ležerno nedeljsko sprostitev špil ni napačen. Bržda je najbolj primeren kot vstopna točka za mlajše špilavce, ako le količkaj obvladajo angleščino.

70 *Kavbojc se vrne v Fižolgrad, a je bil v spominu lepši.*

Nintendo za 3DS

Call of Duty: WWII

Druga svetovna vojna z več kot šestdesetimi milijoni ubitih, kar je med letoma 1939 in 1945 predstavljalo dobra dva odstotka prebivalstva oble, ostaja najbolj globalni in smrtonosni oboroženi spopad. O njem so spisali obilje knjig, posneli številne filme in izdelali mnogo videoiger. Slednje ni prav nič čudno, saj ima vojna vse, kar potrebuje špil: gromozanske bitke tako na tleh kot v zraku in na vodi, nezaslišane okrutnosti, veličastna junaštva in očitno razdelitev na dobričine ter zlobneže. Malokaj je pač v popularni kulturi tako demonizirano kot nacizem.

Po daljšem zatišju smo zdaj deležni novega tematskega izdelka z visokim proračunom – bolje rečeno najvišjim, saj je to behemot Call of Duty. H koreninam se je vrnil zaradi vse bolj medlega izkupička futurističnih epizod Black Ops ter Advanced in Infinite Warfare. Slišati je kot tipična marketinška poteza in kakšnih posebnih inovacij WWII vsekakor ne prinaša. Še kot Britanec in Rus ne zaigraš, kot si lahko v prvencu pred štirinajstimi leti. Kaj šele, da bi Nemec postal. A ko potegneš črto pod sestavnimi deli, moraš priznati, da si se solidno zabaval. In se včasih celo malce zamislil.



Bržda te bom presenetil, če povem, da je CoD WWII prvoosebna akcijska streljanka za časa druge svetovne vojne, kjer kot Američan luknjaš nacije. Vem, šok.

Rdeči olivnež

V enoigralski kampanji zvečine igraš kot novopečen ameriški soldat Ronald 'Red' Daniels, ki pride leta 1944 v Evropo pomagat pri teptanju oslabljenega Tretjega rajha. Pač po maksimi Marka Twaina, da je Bog ustvaril vojno zato, da bi se Američani naučili geografije. Kolotek dogodkov ni nič kaj presenetljiv: Teksačan se udeleži plažnega izkrcanja v Normandiji, osvoji francosko mesto Marigny in nemški Aachen, se preganja po Hürtgenskem gozdu ter zazeva, ko Švabi v Belgiji nepričakovano izvedejo ardensko ofenzivo (Battle of the Bulge). Da si v enoigralstvu osredotočen zgolj na en, ameriški lik, se sliši v primerjavi z večdelnimi kampanjami včerajšnjika kot korak nazaj.

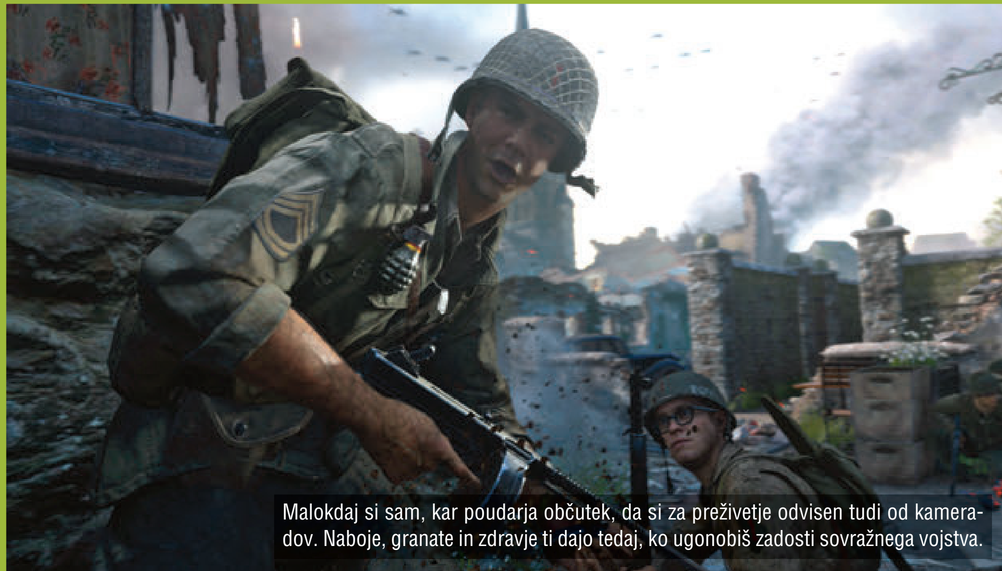
A tedaj je bila zgodba manj izpostavljena ter kompleksna in ni nastajala skozi obilne kinematografične prizore, ki jih igralci takšnih bombastičnih iger dandanes pričakujejo. V WWII vmesne animacije obravnavajo zgolj roosveltsko stran, a so narejene odlično in vsebujejo življenjske like, ki imajo neprimerno več osebnosti kot poligonske lutke včerajšnjika. To je nujno, saj Danielsa spremljajo zapomnljivi, izvrstno ozvočeni škisi, od židovskega pavlihe Zussmana do rahlo premaknjenega narednika Piersona. Da nosijo obraze in stase svojih govorcev, zgolj poudarja filmskost pripovedne niti.

Svinec in solze

Ta je učinkovita, čeravno tipska in stilistično razklana. Na eni strani je novi Klic dolžnosti hollywoodski spektakel iz šole Michaela Baya, kjer šokirani soldatje bežijo iz rušečega se zvonika, počepajo pod vagone vlaka, ki kar ne nehajo frčati po zraku, in se nesmrtniško preganjajo z avtomobilom. Poleg tega so si enotni v preziru nacističnih pošasti, pred katerimi niso varni niti nemški civilisti. Itak, kajti kakšna bi bila zgodba blockbusterja, v kateri bi se sovražnika relativiziralo in se mu nadelo človeški obraz?



Izvrstno zmodelirana orožja nudijo fin občutek pri streljanju. Tu v multiju napadam bunkerje v Normandiji, od koder me zavzeto mitraljirajo drugi živi igralci.



Malokdaj si sam, kar poudarja občutek, da si za preživetje odvisen tudi od kameradov. Naboje, granate in zdravje ti dajo tedaj, ko ugonobiš zadosti sovražnega vojstva.

Vendar ob tem naletimo na dosti vpogleda v nastopajoče, njihove motive in preteklost. Zavezniške vrste niso tako strnjene, kot se zdi, in WWII v herojsko narativo doda zajemalko teme iz Apokalipse zdaj, vpogled v preteklost glavnega junaka in kameradstvo iz Band of Brothers ter Ryana. Takisto se dotakne rasne problematike, ko belo vojaštvo križem gleda zamorskega kolega. "Vem, začudeni ste, ker ste srečali tako dobrega inženirja," pravi dotičnež. Take intime od primarno spektakularnega naslova nisem pričakoval, in najbrž se je popraskal po glavi celo kak branilec ameriškega nogometa, ko je pricinil novi CoD, pričakujoč eno samo neumnost.

S pancerširekom na grbi

Glavnina približno osemurne kampanje, če igraš na spodobni težavnosti, ipak odpade na prvoosebno strelsko akcijo, ki ji gre očitati malokaj. Seveda je treba vzeti v račun, da je to predvsem vznemirljiva arkada, ki kljub pravilnim nazivom orožij, verno poustvarjeni opremi in resničnim lokacijam ne mara za realizem. Odsun pri proženju krepelc ni prav velik, s strojnico lahko ugonobiš tipčka sto metrov stran, streli v sovražna telesa ne povzročijo resnih ran in pohabljenosti, ti pa se zdraviš z vsemogočnimi paketi prve pomoči.
Takisto je špil docela skriptiran in linearen, brez enega samega količkaj večjega območja, ki bi omogočil svobodno raziskovanje. Skrivnosti v obliki prgišča predmetov, ki jih je moč pobrati, so bolj kot ne same sebi namen, saj ne pomenijo nobene dodane vrednosti v smislu vpogleda v zgodbeno ali zgodovinsko ozadje. Še najbolj so privlačna hipna junaška dejanja, kot je reševanje ranjencev ali kameradov, ki jih hoče kak Berlinčan ugonobiti od blizu.

Mein Leben!

Ampak to pomeni večji pomen kinematografske plati, boljše izmenjavanje napetih in sprostitvenih delov ter krepko drugačen občutek od futurističnih Black Ops. Zdaj nisi več enomožna vojska z robotom na vrvici in jetpackom na trtici, marveč precej bolj ranljiv soldat, ki se za preživetje zanaša na kamerade. Ti imajo lastne vloge in so ti sposobni podajati strelivo in zdravilne pakete (ni več samodejnega zdravljenja s tičanjem v zaklonu!), označevati sovrage ter klicati udare topništva. Bojuješ se v raznolikih okoljih in scenarijih, od mestnih ulic in gozdnih kolovozov do mostov, zasneženih ravnic ter notranjosti stavb. Tu nikoli ne veš, izza katere mize se bo dvignil kak Kraut, in včasih jih je kje zarejenih toliko, da tebi prej zmanjka municije kot njim teles. Vseeno poudarek ni na podaljšanih obračunih z nadmočno umetno pametjo, kajti ta je izven samoumevnih manevrov praktično neobstoječa. Važno je dirjati naprej, iz zaklonov na srednji do kratki razdalji polagati glupe nacistične capine, po možnosti s headshoti, in paziti, da ne kasiraš preveč poškodb. Te rade pridejo tako od krogel kot granat, ki ti jih zeljarji s tipsko preciznostjo lučajo naravnost v bregeše. Če si dovolj hiter, bombo vržeš nazaj, sicer … BUM! A bati nič, samodejno beleženih nadzornih točk je obilo in nikdar ni treba ponavljati recimo dveh kočljivih bojev zapovrstjo.

Prostovoljno v flajšmašino

Treba je reči, da je občutek pri streljanju pristno nemško vpijočih čeladarjev izvrsten. Naj za čistilno sredstvo izbereš kakšno strojnico, ki med regljanjem nežno poplesava v rokah, ali puško, ki te malodane boleče trešči v ramo, zvočno pristno izvrže srajčko naboja in se avtomatično repetira. Klobasarska svojat pri potapljanju svinca v meso vrešči od bolečin, pada po tleh, se pobira in plazi, najlepše pa je, ko ji pri strelu v betico z nje ob značilnem PLINKu odfrči čelada in naokrog brizgne kri. Tega se kuščarski del možganov nikdar ne naveliča. Bolj okrutni si mestoma oprtajo bruhalnik plamenov, od blizu pa zna biti efektiven tek z izproženim bajonetom. Napič!
Za nadaljnjo dinamiko se občasno skrivaš in kanalje v preprostem stealthu tamaniš od zadaj z nožem v rebra. Drugod sedeš za protiletalski top, da se štuke masovno razletavajo pod oblaki, po dolgi cesti na francoskem podeželju dirjaš z džipom in planeš v tank. Tega voziš preprosto kot VW hrošča in rokuješ z neskončno zalogo topovskih granat. Žal nisi postavljen na prostrano bojišče, temveč v ozkoulično mesto, kjer je vic v tem, da prideš sovražni konzervi za hrbet. Naposled si deležen še golorokega uničevanja tanka in pilotiranja zavezniškega lovca, ki spremlja bombnike in uničuje Luftwaffine brenclje. (Ampak ne kot Daniels!) Vzdušno in polno eksplozij, škoda le, da je nadzor frčoplana z miško precej



Ameriški razvijalci so prišli v Evropo študirat razmere. V belgijskih gozdovih so bili podnevi in v sodobnih oblačilih, pa jih je zeblo kot cucke. In pred sedemdesetimi leti?



Ko začno na tvoj konvoj strmoglavljati jurišni lovci Junkers JU-87, je čas, da zasedeš kanon za flak. Tiščiš gumb in merek daješ malo pred tarče, pa se vse vnema.



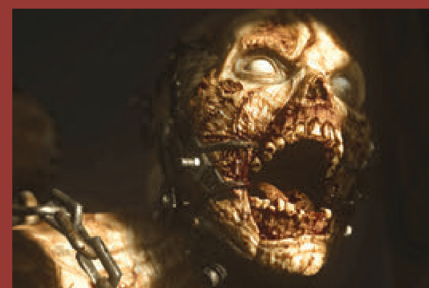
Ne vem, če je bil trg v Aachnu leta 1944 dejansko videti tak, toda bitka za to mesto se je jeseni zares odvila. Za Američane je pomenila enega večjih urbanih spopadov.


Klasični ekipni deathmatch je za mnoge privzeti večigralski način, a se ni treba omejiti nanj. Nadvse priporočam na cilje osredotočeni modus war. Ne morem se ga naigrati!

neroden, kakor je ta drugod boljša od joypada za talanje zadovoljujoče preciznih strelov. Tudi QTE-sekvence so, kjer moraš pri bližnjem napadu kakega nacija pripeljati kurzor na tarčo in stisniti knof. Na srečo jih je le prgišče in ne vključujejo šefov, pa tudi sicer tu ni nobenega Robohitlerja. Špil je precej bolj prizemljen od Wolfensteina II.

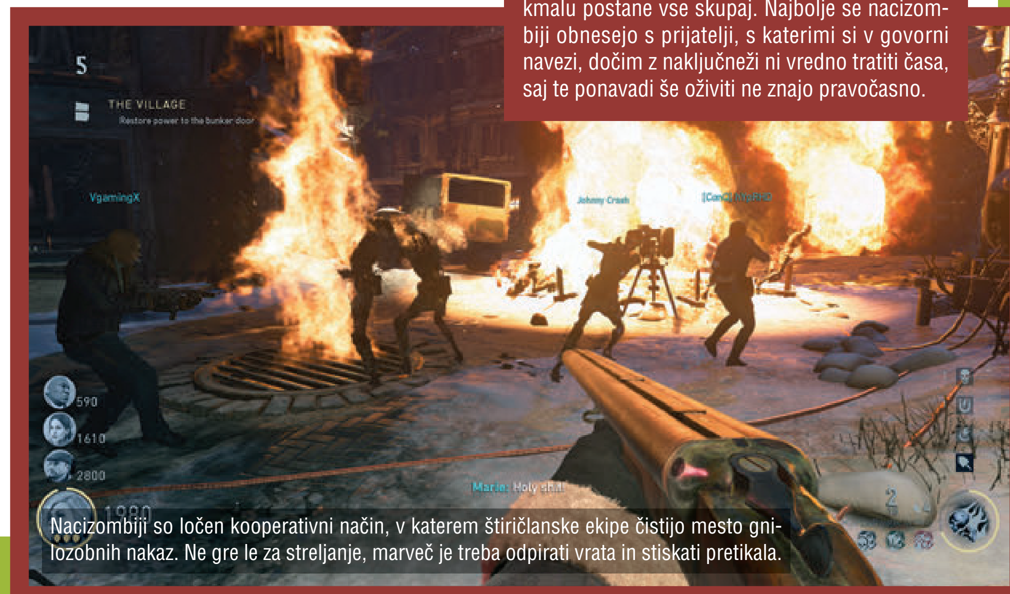
Od morja do Rena

Osem ur brez konkretnih izgovorov za vnovično opravljanje enajstih misij ni veliko, in stari junci smo več zagat v WWII že videli. Začeli bi lahko drugje kot pri zlajnani Normandiji, ki si jo je prisvojil celo sekljaški Ryse: Son of Rome, in ardenska ofenziva je bila že v prvem Call of Dutyju. Vmes ni tako zapomnljivih scen, kot je bilo njega dni ostrostrelsko preganjanje po Stalingradu, niti ne vdreš v berlinski Reichstag, da bi se tam sifilitično poscal na nacistično črno kokoš. Menda, saj nisi Sovjet!
Toda dokler WWII traja, dogaja, in je kljub enostranskosti ter merici ponavljanja dobro sestavljen. Ritem adrenalinskih in oddihovalnih situacij je domala perfekten in četudi mestoma vse frči v luft, je presenetljivo dosti reševalnih in partizanskih. Nekje skrbiš za prestrašeno punčko, drugje ponoči napadeš sprevod tovornjakov in se v Parizu preleviš v vohunko, ki hodi po stavbi, polni esesovcev, jih bara po kodni besedi in se z izbiranjem odgovorov izmotava, če naleti na napačnega strica. Tihotapljenje po sovražnih bazah pa je kul v tem pogledu, da ni vsega konec, če te opazijo, marveč je na tebi, da se iz vrele vode rešiš s standardnim streljanjem. Vmes v taborih od drugih vojakov poslušaš komentarje o taktiki, vohunka v babjem sekretu vleče na ušesa strahove žena, ki obujajo vsebino pisem s fronte, naši liki pa niso toliko junaki kot navadni ljudje, ki se trudijo predvsem preživeti, a imajo vseeno etična načela. Na kraju nisem bil noro navdušen, a prav tako ne razočaran, in nekateri prizori so ostali z mano še dolgo. Pri obrambi frontne linije pred sovražniki, ki se kakor duhovi kriče pojavijo iz oblaka granatnega dima, mi je v mislih obviselo: "Kako je moralo biti v resnici?"



AAA, NACIZOMBIJI!!!

Naciji si zaslužijo smrt, zombiji so je že bili deležni, in če to dvoje združimo, dobimo resnično poniglavo in odurno bitje, ki ga je treba nemudoma poslati na oni svet. Nakaza se je sicer pojavila v filmih pred približno petdesetimi leti, v Call of Dutyju pa njeno klanje sega tja do World at War iz leta 2008. Tam so se do štirje igralci sodelovalno spopadli z valovi nacistični kadavrov, nakar se je to prelevilo v tradicijo in se oplodilo s čudaško zgodbo in znanimi nastopajočimi, kot je Ving Rhames. Upravičeno se počuti kot car, čeprav ne seže do kolen peterici ameriških predsednikov, ki so v Black Ops tamanili futuristična trupelca. V Infinite Warfare pa je bila vloga deratizatorjev namenjena mulčadi iz osemdesetih, ki jo je nor režiser vrgel v zabaviščni park.
Tudi WWII ima zombaklje iz druge svetovne, ki norijo po eni veliki, osrednji karti in dveh manjših. Ena je priučevalna, druga odklenljiva. Kooperativni spletni modus je namenjen štirim igralcem, ki se družno podajo v neko mestece razkrit skrivnost obupanega nacističnega poskusa, da bi z nemrtvimi preobrnili potek druge svetovne vojne. Liki imajo različne poklice, od strelca do dohtarja, kar pomeni predvsem različne posebne sposobnosti, na primer udar energije, ki ošvohni in odbije bližnje zombaklje. Ti prihajajo v valovih in jih je začetka malo ter so benigni. Z njihovim pobijanjem špilavci nabirajo energijo, s katero nabavljajo nova orožja, predvsem pa odklepajo vrata in tako širijo igralno področje. To seveda pripelje do sprožitev obširnejših valov ter novih vrst gnusob, kot so superhitri ghouli.
Modus je nekoliko bolj grozljiv kot ponavadi, saj so nasprotniki resnično odurni in zlobni ter umirajo jako nazorno krvavo. Napet je gotovo in kaos je sčasoma prav otipljiv, naj uporabljaš pasti v slogu kopij v tleh ali ne. Je pa vse skupaj nekam razvlečeno in ponavljajoče se, saj valovi niso najbolj premišljeno sestavljeni, dočim je ozemlje pretirano obsežno. Tudi malce samo sebi namen kmalu postane vse skupaj. Najbolje se nacizombiji obnesejo s prijatelji, s katerimi si v govorni navezi, dočim z naključneži ni vredno tratiti časa, saj te ponavadi še oživiti ne znajo pravočasno.



Nacizombiji so ločen kooperativni način, v katerem štiričlanske ekipe čistijo mesto gnilozobnih nakaz. Ne gre le za streljanje, marveč je treba odpirati vrata in stiskati pretikala.



Zgodba je en tak skrajšan Band of Brothers, toda s presenetljivo v redu liki in osebno noto. Tudi izteče se nenavadno in z bolj malo brenkanja na strune herojstva.



Na več mestih sodeluješ pri tankovskih prodorih, kjer se kot pehotnež skrivaš za njihovimi trdim korpusi, nakar v zadnjem trenutku planeš nad utrjeno švabsko pozicijo.

Nazaj k naravi

Enoigralstvo je v sodobnih in futurističnih Call of Dutyjih, kamor je serija zavila po treh zgodovinskih epizodah, postajalo vse važnejše. V WWII se multiplayer spet vrne na tron oziroma ima konkretno večjo težo kot v Infinite Warfaru. Nič več ni zmerom bolj pretiranih tehnoloških supermoči, kot je bilo titanfallovsko tekanje po stenah, marveč se je treba zanesti predvsem na troje: precizno merjenje, pametno gibanje in reflekse. Tvoj soldat je navaden človek, ki zna neimpresivno skočiti, počepniti in se plaziti ... in to je to. Starinska, 'težka' orožja ne nudijo blaznih povečav pogleda in mnoga sploh nimajo rešpetlina, temveč le pogled čez muho, 'iron sights'. Vsaka krogla šteje in vesolje je tu resnično daleč.
Nabojev ni cel kup, šaržerje menjavaš pogosto in si tačas jako ranljiv, granata pa je samo ena. Ko z druge strani prizorišča fašeš metek v sredino čela, tega ne moreš pripisati pogledu skozi zid, laserskemu namerilniku ali destinyjskemu legendary gearu, temveč lastni nepremišljenosti. In polbožjim sposobnostim nekaterih igralcev, ki CoD kupijo ravno zato, da lahko killstreakajo na srednji in kratki oddaljenosti brez 'motenj' v slogu Titanfallovih robotov in Battlefieldovih širjav. Ker gibanje nima ZF-popadkov, so zemljevidi manjši, bolj labirintasti in brez pretirane vertikalnosti, kvečjemu s kakšnim frontnim jaškom in podrto bajto za splezanje v prvi štuk. S tem nočem reči, da je WWII počasen, saj jo ljudje kar dobro cvirnajo naokoli. Ali, bognedaj, da je realističen. Toda štimunga je bistveno bolj prizemljena in staromodna kot v dosti predhodnih Dutyjih.

Menažke dobrot

Nepuščavniško dolgoživost se trudi zagotavljati mnoštvo gradnikov. Najprej je tu pet 'divizij', ustreznic poklicem, ki nudijo vsaka svoja orožja, aktivne in pasivne veščine ter perke. Pehota je najbolj prilagodljiva, dočim se padalci zanašajo na juriše s strojnicami, gorniki pa na snajpanje. Potem je tu odklepanje bonusov za krepelca, kot so razni nastavki, kopita in slično, kar predrugači statistike in te lahko naredi bistveno bolj učinkovitega. Sledi novo, mirno področje štaba, kjer od poveljnikov dobivaš cilje za dodatne izkušnje in sredstva, kar omogoči hitrejše napredovanje in odklepanje.
Prav tako tu v prisotnosti drugih gledališko odpiraš razvpite supply boxe, nagradne zaboje s pretežno kozmetičnimi rečmi, a tudi epskimi krepelci, ki pohitrijo razvoj. V času pisanja šatulj ni bilo moč kupiti s pravim denarjem, a po mojem je to vprašanje časa. Kljub temu v njih ne vidim večje težave, saj ne vplivajo na igranje v taki meri kot loot boxi v Shadow of War in Forzi 7, temveč so usmerjene v kozmetiko. Kaj šele, da bi bile tako neposrečeno in pridobitniško vpete v igranje kot v NBA 2K18. Čakaj malo, mar dejansko hvalim Activision, ker ni oderuški? Gremo hitro naprej ...

Ta vojna je dobra!

In seveda je tu poštena nabirka večigralskih modusov za nekje šest do dvanajst sodelujočih. Od klasičnih, kot so team deathmatch, free for all, search & destroy (ta pač mora biti) ter battlefieldovski nadzor nad ozemljem, do novejših. Med njimi prednjači hibridni način war, ki v multiplayer vnese nekaj samotarske narative in smiselno poveže več ciljev zapored v vzdušne operacije. Dve skupini s po šestimi člani se udeležita spopada, v katerem ameriška grupa najprej napada postojanko, nakar zgradi most čez reko in pospremi tank do cerkve, kjer je nameščen švabski top. Potem se vlogi zamenjata in zmaga tisto moštvo, ki je bolje opravilo zadane naloge.
Na naslednji karti je treba najprvo priti čez normandijsko plažo pod gostim nemškim ognjem iz bunkerjev in se nato prebiti v bunker, kjer je nameščena radijska oprema. Ne gre le za običajno streljanje, saj ena stran podira ovire in namešča eksploziv, medtem ko druga to preprečuje. Zanimivost: v multiju na nemški strani ni nacistov, temveč običajni vojaki Wehrmachta. A razlike glede na običajni CoD-multiplayer sežejo globlje. V waru denimo ni razmerja med uboji in smrtmi (sveti K/D ratio), temveč je važno samo, da skupina doseže cilj. V ta namen je treba dobro sodelovati in sproti izbirati prave 'poklice' ali opremo. Oboroženec s puško v Normandiji od daleč seka, ko pa vdre v bunker, je dosti bolje, če si pripasa šmajser.

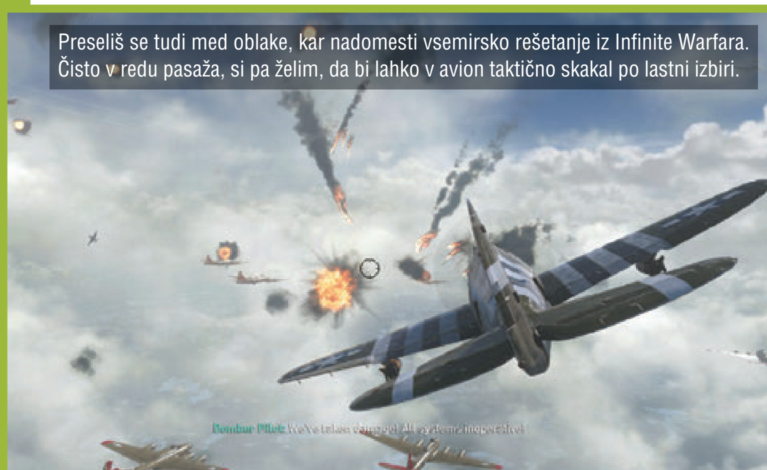
Dolžnost kliče

War, kjer partija traja kakšnih dvajset minut, je zelo nalezljiva reč, ki v Klic dolžnosti na najboljši način pripelje inovacije drugih šuterjev, kot sta Overwatch (payload) in Battlefield (operations). To pa združi s svojim nalezljivim, adrenalinskim pokanjem, kjer si mrtev v sekundi, a si tudi brž nazaj, pripravljen na pomoč ekipi. Nič čudnega, da je modus nadvse popularen. Isto velja za ves špil, ki se je po krizi z Infinite Warfarom vnovič zavihtel na vrhove prodajnih lestvic in je v prvih treh dneh naredil skoraj pol milijarde evrov prometa. Ne bom rekel, da si tak raztur zasluži, saj za kaj takega preveč stavi na preizkušenost. V isti sapi pa menim, da je hejtanje Call of Dutyja pretirano in da gre za v redu igro, polno raznolike in zglancane, četudi neambiciozne vsebine.

***Sneti** ponosno postane ekstra špičast rajsnedl v pompozni riti Tretjega rajha.*

75 igralno in zgodbeno spodobna kampanja ✔ dolgoživo, udarno večigralstvo ✔ ni ravno kažipot naprednega in inovativnega igričarstva ✖ ponavljanje že obdelanih bitk iz druge svetovne vojne ✖

Sledgehammer Games / Activision za PC, PS4 in XBO



Preseliš se tudi med oblake, kar nadomesti vsemirsko rešetanje iz Infinite Warfara. Čisto v redu pasaža, si pa želim, da bi lahko v avion taktično skakal po lastni izbiri.



Headquarters je novo miroljubno območje v večigralstvu. Tu kuliraš med spopadi, preizkušaš scorestreake, kot je topniški udar, in opazuješ posnetke najboljših.



Hudoba pod milim nebom komandira zverine, v podzemlju pa gradi sobane, koplje rove in neposlušnim minionom tala focke. Lepo je biti žleht!



Boj na prostem je popestritev formule Dungeon Keeperja, vendar bi lahko iz njega vsled mnogih lastnosti zverin naredili več.

Dungeons 3

Nekega dni je vladal Dungeon Keeper. To je bila realnočasovna strategija, v kateri smo prevzeli nadzor nad roko Zla. Z njo smo gradili temnico in klofutali podanike, težave pa so nam povzročali pogoltni junaki Dobrega. Ti so se namreč skušali dokopati do dragocenosti in nam prekrižati podle načrte. Špilali smo torej na drugi strani kot ponavadi, sredstva zoper 'kvestarje' pa so bili uroki, beštije in smrtonosne pasti. Nemška serija Dungeons, ki se je začela petnajst let po Keeperju, ni ne nadaljevanje ne plagiat, ampak idejni naslednik, ki tako povzema kot dodaja. V prvih dveh delih so se avtorji še nekoliko lovili, trojka pa je že lepo izpiljena. Kdor pogreša zlo naravo, garbanje dobričin in fockanje podložnikov, naj je ne spregleda.

Sladke muke

Zgodba povezuje dvajset linearnih nalog, v katerih Absolutno zlo s pomočjo temne vilinke spodkopava moč Dobrega. Večina jih je narejenih po enakem kopitu: zgradi temnico, zberi sile, preženi junake. Nekatere vseeno odstopajo od norme, denimo ko je treba z omejenimi silami in brez podzemlja zbuditi nemrtve ter ugonobiti paladina. Igranje je mešanica menedžerskega zbiranja sredstev, raziskovanja in simovske gradnje soban za sluge. Treba je skrbno razporejati sile med obrambo podzemlja in kasnejšim napadom na površju. Ko Mračna vojska pribode na plano, beštije v maniri poenostavljenega Warcrafta 3 opustošijo lepe vasice in nečedijo v fontane dobrega. Toda peklensko jamo je moč sčasoma obraniti praktično brez vojske, z bistro razporejenimi pastmi in labirintsko izkopanimi rovi. Vse skupaj spremljajo smešni komentarji Pripovedovalca in notranji dialogi Talye, ki je nekakšen avatar Vrhovnega grozoviteža.

Temnica živi pod jarmom kapitalizma, kar pomeni, da orki, meduze in demoni zahtevajo plačilo. Vsaka žverca ima potrebe in interese, zaradi česar so le srečne pošasti resnično žleht. Zobati podaniki z bojem in opravili dobivajo izkušnje, vendar za dosego višjih nivojev nucajo pivo ali vroče kopeli. Vestno zlo mora torej graditi spalnice in pivovarne, mučilnice in pokopališča ter nakopati veliko zlata. Hudobec seveda le ukazuje, nakar delo opravijo sužnji v podobi prisrčnih smrkeljcev. Ti zeleni možici so srce jamske ekonomije, saj kopljejo sobane in dragulje, naokrog prenašajo dobrine in trupla, podstavljajo pasti in so nasploh pridni. A ne zadosti za Mračnega gospodarja, zato jim vsake toliko primaže eno okoli ušes. Prisvojene dobrote Grozovitež vloži v nove hale, ovire in služabnike, mano pretoči v uroke, pridobljeno zlobnost pa v raziskave. Okrutni intelekt je skoraj brezmejen in raziskati je mogoče okoli sto različnih reči, od novih podanikov do smrtonosnejših pasti.



Dogajanje je parodija junaških zgodb iz popularne fantastike, od Pripovedovalca, ki razbija četrti zid, do imen krajev, kot sta Twistram ali Dollaran.

Neumne dobričine

Kljub kratkočasnosti špil žal ni presežek. Predvsem moti okoren vmesnik, kjer so ikone neintuitivne, zavihek z uroki pa prekrije skoraj tretjino zaslona in oteži ciljanje z meteorskim dežjem. Tudi boj je pretirano enostaven, kar je škoda, saj ima vsaka od dobrega ducata pošasti na voljo zanimive lastnosti, ki bi lahko realnočasovne spopade naredile hkrati bolj globoke. Tako pa je uspeh le vprašanje desnega klika na zeleno tarčo. Že res, da je igra namenjena lahkotni zabavi, vendar bi lahko iz nje iztisnili dosti več kot niz štosov na račun Gospodarja prstanov, Diabla in Warcrafta. Dobričine pak vodi slaba pamet, saj bodisi ne trznejo, ko ork stoji par pedi stran, bodisi kot lemingi zahajajo v vedno iste pasti.



Po zavzetju očarljive fontane dobrote se nestvori vanjo podelajo in jo spremenijo v vir zlobe, pa tudi magnet za dobričine.

No, celovita izkušnja z Dungeons 3 je bila kljub tem očitkom fletna. Ko sem se nehal glasno smejati pripovedovalčevim domislicam in stripu, ki spremlja popotovanje Talye in Absolutnega zla, sem imel na voljo še kopico drugih načinov maltretiranja smrkeljcev. Na sproti ustvarjenih kartah sem se lahko z računalom bodel v več načinih, v večigralstvu pa uletaval v temnice drugih hudobcev. Odveč se mi je zdelo le sodelovanje, kajti dobrobiti takšnega načina niso posebej velike. Tempo ni ravno peklenski, poleg tega se mi ne zdi, da bi Zlo svoj bunker delilo. A rovarjenje v podzemlju bodo pozdravili tisti, ki so jim junaške poze vilinov, tatinov in paladinov presedle. Tak obrat fantazijske logike ni nov. Je pa zaradi dolge odsotnosti znova svež in nadvse dobrodošel.

Med kopanjem rovov, maltretiranjem podanikov in plenjenjem idiličnih vasic se zli ***Grizli*** *peklensko zabava.*

74 dostojna izpeljanka stare klasike ✔ humor in luštnost ✔ okoren vmesnik ✖ poenostavljen boj ✖ Realmforge Studios / Kalypso za PC

Hob

Vijolični zajedavec konkretno kazi prelestno deželico. Leka ni, zato jo boš v tej akcijski prigodnici očistil z mlatenjem in ugankanjem.

Tretjeosebnih akcijskih dogodivščin po Zeldinem kalupu ne manjka in glede na uspeh Breath of the Wild dotok še kmalu ne bo jenjal. Mednje se uvršča tudi Hob od Runic Games, razvijalcev niza Torchlight. Ta nema prigoda spodbuja čuječe občudovanje trenutka in zasije z odprtim fantazijskim svetom. S pridobivanjem novih sposobnosti ga postopno raziskuješ kot pajacast protagonist, ki ga iz skalne kehe reši kamniti robot. Slično so pred tabo počeli drugi heroji, a neuspešno. Sam imaš boljše možnosti, saj se od njih ločiš po ogromni kamniti roki, ki ti jo namontira robotski rešitelj in je ključ do interakcije s pokrajino.

Že spočetka si dogajanje in igralne mehanike razlagaš sam, saj liki ne govorijo, zemljevid in meniji pa so zapisani v simbolih. Bistvo je pač v samostojnem raziskovanju peskovniškega sveta in premagovanju ovir! Tako tekaš po visoki travi, med oblaki arkadno skačeš po ozkih platformah in v skalah odkrivaš rove do podzemnih temnic, ki jih po knapovsko prečešeš. Zraven mlatiš tolovaje, abzujevsko užiješ poglede na čudovito krajino in prožiš pradavne mehanizme, ki preoblikujejo deželo. Kjerkoli že postopaš, prednjači zasvojljiv občutek odkrivanja, ki mami, da spet in spet skreneš s poti, natanko tako kot v zadnji Zeldi. Najbolje, da mu ugodiš, saj si za radovednost nagrajen, ob čemer začneš ceniti elegantno vtkanost bojev in ugank v vandranje.



72

BoterPolž *Ima ultramočno levico. Za pestovanje živalic je raje ne uporablja.*

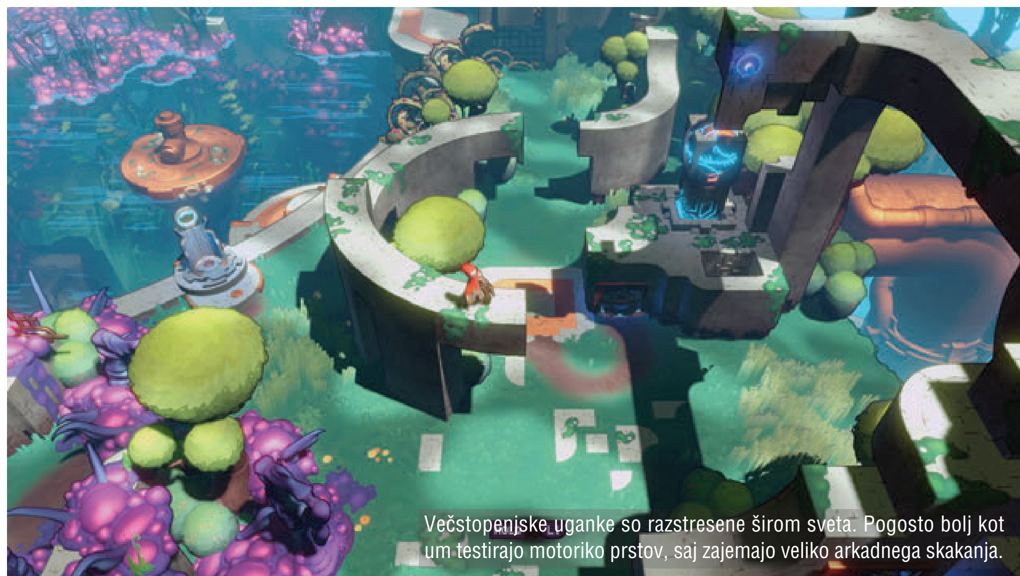
Runic Games za PS4 in PC

S silo in umom

Živobarvna priroda je okužena z vijoličnimi garjami, ki škodijo gozdni flori in favni. Iz zemlje poganjajo mehurji in sloke osti, naokoli se sprehajajo volkovi in kiklopi s sulicami. Pritlikavec se jim po robu postavi s sabljo in trdo levico, ki ju sčasoma nadgradiš, da delujeta hromilno in rabita za ščit. Kljub temu ga faloti na višji težavnosti hitro pokončajo. Vsak terja svojstven pristop, ki se tekom igre spreminja, saj pridobivajo oklepe in se krepijo. Kotalečim se kamenkotom se mora izmakniti, da trčijo v steno ali drug v drugega, nakar jim s pestjo zdrobi oklep. Velikanu pa populi kovinske kolenčnike in nato poseka ranljive nogice. Najboljše je, da se lahko brdavsi med seboj ranijo, zato se splača izrabiti njihovo topoglavost. Me je pa pretirano navdušenje večkrat stalo življenja, saj sem skušal zmagati samo z izmikanjem. Srečoma je oživitvenih točk dovolj.
Bojevanje ne pozna zapletenih kombinacij, vendar čez deseturno pripoved ostaja razgibano in se izmenjava z reševanjem ugank. Te so povečini preproste, a sila dobro vklopljene v dogajanje. Tudi tu je umetni ud nepogrešljiv, saj rabi razbijanju napokanih zidov, klesanju stopnic v skalo, plezanju po viticah ali sukanju ventilov. Celoten svet deluje na energijo pradavne civilizacije, zato je vlačenje baterij in pretikanje stikal pogosto. Pri tem se okolje mehansko preoblikuje: iz zemlje se vzpnejo sukajoče platforme za prežarčevanje, ki terjajo točnost, da ne pristaneš v bazenu s pirajo, ali pa z neba prileti prostrana puščava in se s treskom združi z zelenimi livadami in gozdički. Nove regije poleg frišnih puzel, skakalnih izzivov in tolovajev prinesejo tudi specialne ročne sposobnosti, recimo dviganje na magnetne ročke. Z njimi lahko dosežeš prej nedostopne lokacije, zato je tavanje venomer zabavno, sam pa se počutiš kot v ogromnem urinem mehanizmu.



Tako nad kot pod tlemi se skriva marsikaj. Razsvetljene kaverne z mašinami pričajo o skrivnostni civilizaciji in hranijo izboljšave za tvojo kamnito okončino.



Večstopenjske uganke so razstresene širom sveta. Pogosto bolj kot um testirajo motoriko prstov, saj zajemajo veliko arkadnega skakanja.

Zeldaška sestavljanka

Hob je simpatična akcijska raziskovalnica za dvajsetaka, ki stavi na bogato okolje in preprostost. Vendar pa to ne opraviči nedodelanosti. Mati vseh težav je odsotnost gladkosti, ki v navezi s fiksirano kamero, nerodnim jemanjem tarč na muho in občasno neodzivnimi kontrolami otežkoča ploščadenje in bojevanje. Oboje pa terja veliko preciznosti! Nagajajo še manjši hroščki, recimo da zemljevid ponekod ne deluje ali te špil oživi na drugem koncu. Avtorji delajo flike, ki bodo stabilizirale delovanje, a s hlastnim izidom so pokvarili špil, ki je drugače sproščujoč in zabaven. Žal se s Hobom studio ukinja, zato se zna zgoditi, da nikoli ne bo polikan.

Expeditions: Viking


Expeditions: Viking je narejena po vzoru dobrih starih frpjk, z obilico kvestanja, nelinearno zgodbo in moštvenimi spopadi. Ampak tokrat celotna pripoved temelji na zgodovini, ne domišljiji.



Kljub odsotnosti pravljičnosti se junaku godijo nenavadne, morda celo mistične reči. So bila srečanja s škrati resnična ali le posledica zaužitja čudnih fungusov? Odločitev je običajno prepuščena igralcu.


Mnogim grobim spopadom se je moč izogniti bodisi z leporečenjem bodisi s podlimi ukanami. A vseeno pride do izraza tudi vikinško reklo: najhitrejša pot do človekovega srca leži med četrtim in petim rebrom.


Pogled na šestkotne spopade orosi oko marsikateremu foteljskemu generalu. Čeprav to ni strategija, taktični boj nudi veliko možnosti. Škoda, da s časom postane nekoliko prelahek.

Pričujoči naslov je ljubezensko pismo starim severnjakom ob zori vikinške dobe. Gre za suvereno, dodelano visoko igranje domišljijskih vlog stare šole z obilico raziskovanja, kvestanja, borbe in dialogov. Le fantazijski elementi so predstavljeni drugače, mnogo bolj tuzemsko, kajti zgodba je postavljena na zgodovinske okvirje. Tako v njej ni borbe s troli, škrati in morskimi kačami, po Asgardu pa se protagonist potika le v sanjah. Bogata folklora Skandinavije in krščanstva v poznem osmem stoletju je raje predstavljena skozi pogovore in naloge. Hkrati igra ne romantizira vikinštva, saj ta čas prikazuje kot trd in krut. Vikingi so le ljudje, s svojimi upanji in strahovi, ne pa motoristična banda iz pekla.

Nasilje ni rešitev ...

Zgodba o nepomembnem poglavarju – *thegnu* – majhne vasi v Jutlandu in njegovih tegobah je naslikana na širše platno frankovskega pokristjanjevanja. S tega vidika osnovni konflikt v zgodbi, spopad med junakom in lokalnim mogotcem, ki si skuša vas prilastiti, deluje resničen. Zlikovec ima legitimen razlog za svoja dejanja, zaradi česar je bolj globok in človeški. Močna in dobro napisana pripoved teče čez tri povezane kampanje. Protagonist potrebuje ladjo in tovariše za vikinški podvig v Anglijo, ki je osrednji del pustolovščine. Tam se pripoved razcepi, cilj pa je, da odprava poveča moč, bogastvo in ugled vasi. To je dosegljivo bodisi prek trgovine in zavezništev z enim od tamkajšnjih kraljestev, bodisi z invazijo na Britansko otočje. Uspeh naj bi kralja na althingu, posvetu vseh danskih plemenitašev, prepričal, da vas ostane v rokah junaka. Expeditions: Viking spomni na prva Fallouta ali na Baldur's Gate. Junak se s spremljevalci prosto giblje po deželi, po mestih in divjini se klati v realnem času, boj pa je potezen in postavljen na šestkotnike. Tovarišija pod našim nadzorom prebivalstvu pomaga na vse mogoče načine, od reševanja meddružinskih sporov in iskanja pogrešanih do kurirskega raznašanja in ravsanja z razbojniki. V grobem so naloge na voljo v mestih, rešitve zanje pa v okolici, čeprav tudi tam ne manjka kvestov in presenečenj. Večina opravkov ima vsaj dve rešitvi. Odprava recimo želi vstopiti v starodavno grobnico, za kar lahko za lokalnega duhovna opravi človeško žrtev ali podkupi njegovega sina. Pogosto je na voljo tretja možnost, bridko jeklo. Lastnosti glavnega lika odpirajo dodatno izbiro v pogovoru in kak podvig denimo olajša hiter nokavt sogovornika. Odločitve vikinge spremljajo ves čas. Glede na izbrano pot se odprejo različni kvesti za različne nagrade, pridružijo se nam drugi kompanjoni in zavezniki. Spremenita se zgodba in končni razplet, tudi prebivalstvo se glede na minule grehe do druščine obnaša drugače.

... pomaga pa!

Na dogodke, ki se pripetijo na potepu po Danski in Angliji, vpliva celotna ekipa. Da bi zapustil Jutland, thegn potrebuje deset kameradov, še več jih najde na Britanskem otočju. Izmed vseh junaka na posamični lokaciji spremlja največ pet sopotnikov, ostali čakajo v taboru. V najboljši maniri podobnih naslovov se med sabo pogovarjajo, spletajo odnose, med njimi se iskrita ljubav in rivalstvo. V mestih lahko tovariši kolo-


Vikingi lahko nastopijo kot trgovci, diplomati ali osvajalci, vsaka odločitev pa ima posledice.

vodji ponudijo dodaten vpogled v dogajanje ali mu s svojim znanjem priskočijo na pomoč pri reševanju nalog. Coprnica zmore zavohati strup v kozarcu vina, lokostrelec pa začuda razume staro angleščino. Z razvojem odnosov zgodba za določene like ponudi dodatne kveste in seveda romanco. Poglavarjev prijatelj iz otroštva ima na primer neobičajno preteklost, ki se je počasi spomni šele skozi pogovor.

Kljub veliki količini teksta in mnogim diplomatskim rešitvam banda slejkoprej poseže po mečih, lokih in dolgih sekirah ter komu razčesne betico. V spopadu odprava meri moči z ubeglimi sužnji in gozdnimi rokomavhi, s piktovskimi lokostrelci, saškimi plemiči in sovražnimi vikingi. Naokrog švigajo strelice, duhovniki kristjane podžigajo z molitvami, berserkerji s sekirami klestijo po ščitih anglosaških huskarlov, čarovnice pa se pridušajo Toru in volčji zalegi smrčke polnijo s prečudnimi praški. Akoravno ni magije kot take, mnoge veščine delujejo kot uroki. Ognjenih krogel ne prožijo čarodeji, marveč dovolj spretni pračarji, medtem ko izkušeni vodje sodrugom omogočijo hitrejše premikanje ali dodatne poteze. Kako bo druščina oblikovana, nikakor ni enoznačno, kajti izkušenjske točke je moč svobodno razporejati med mnogimi znanji.

Priporočljivo igranje vlog

Naslov sicer ni brez napak, saj ga še po petem obližu pestijo manjši hrošči. Nekatere stranske naloge, ki so zasnovane zanimivo in obljubljajo globino, se odvijejo plehko. Boj pa kljub globini ni najbolje uskljajen. Z razvojem likov in dostopom do dobre opreme postane rutinski, vendar lahko junaka že na naslednjem koraku trop volkov pošlje v Valhalo. Toda igri ne manjka ne šarma ne tehtnosti, sploh glede na nizek proračun. Pritegne s hištorično zgodbo, ki zmaje in demone uspešno nadomesti z verodostojnim prikazom vikinštva. Pa z razdelanimi liki, z življenjskostjo ter domiselnimi možnostmi v spopadu. Naloge so raznolike in dobro napisane, srečamo celo zapise iz Stare edde, zbirke nordijskih sag. Svečenica na primer pripoveduje dolge povesti o Odinu in druščini, orjaških Jotunih in svetovnem drevesu Yggdrasil, kar bi lahko rabilo kot etnološki učni pripomoček. Skratka, tale Viking igralca resnično prevzame in ga pri Torovi bradi iskreno priporočam slehernemu ljubitelju takihle pustolovščin.

Ker Anglosasi niso navdušeni nad smörgåsbordom in fermentirano skušo, jim ***Grizli*** *požge samostane in pokrade ženske.*

78 dobra zgodba ✔ mitologija, vpeta v življenje ✔ razvoj likov ✔ nekoliko okorna in hroščata ✖ dolgi nalagalni časi ✖ boj postane rutinski ✖ Logic Artists za PC



Super Mario Odyssey



Bowser spet ugrabi Peach, a tokrat ima v mislih nekaj posebnega. Bjondo bo poročil in da jo obdrži, je pripravljen poseči v vsemir, tehnologijo in črno magijo.



Sveža in ključna mehanika je prevzemanje oblik z lučanjem pokrivala. Ko s slednjim zadeneš recimo gosenico, se lahko z njo harmonikasto steguješ med štori.



Klobukasto plovilo Odyssey za odhod v naslednje svetove potrebuje lunice, ustreznico klasičnim marievskim zvezdicam. Vendar jih je dosti več kot slednjih.



Iz privjujev se je zdelo, da je Donk City sučišče, iz katerega dostopaš do vsega ostalega. Ni, je le eden od velikih, odprtih svetov, ki nudijo še in še raziskovanja.

Do tega prvega novega skakalnega Maria v štirih letih – ne, ta serija ne pozna inflacije! – me je z nočnega neba klical samo en Mesec. Zdaj pa čujem sirenski zov množtva lunic, ki jim ni moč odreči pobiranja. S svoda so popadale v šavje in mesto, razkropile so se po pesku in ostale vkovane v ledu, polna sta jih Gobičje kraljestvo in razdrapana utrdba. Tiste najbolj zmikljive so ostale na zvezdnem krovu, a ne bodo mi ušle! Vodovodar je itak že zdavnaj odvrgel zemeljske okove in se pridružil hrabrim raziskovalcem vsemirja.

Marieva vandranja po brezmejnem onkraju so mnogo vznemirljivejša od Gagarinovih in Armstrongovih. V obeh Galaxyjih je dodobra raziskal farbovito vsemirje iz otroških sanj, polno kock in pikčastih mesojedih rastlin, tjakaj pa je naposled poletel tudi v 3D Worldu. Drugega mu kljub zapečkarstvu ni preostalo, saj tja venomer sili lump Bowser, čigar žlehtnoba je prevelika za modri planet. V trirazsežni Odiseji, umeščeni v niz odprtih svetov, je korpulentni nagajivec presegel samega sebe, kajti po standardni ugrabitvi Marieve bestice Peach se je s slednjo nakanil oženiti! Ker nočemo videti abominacije, ki bi nastala na poročno noč, se brkatež v tipskem pogledu od zadaj odpravi po sledeh frleče ladje večnega nasprotnika. Odtujil mu bo torto in prstan, v uhlje nasuval tečne šefovske zajce Broodale in, kot veli tradicija, osvojil magmatsko utrdbo. Vmes pa si bo pod kapo zbasal toliko lunovja, da bo astronome in frizerje resno zaskrbelo.

Zvesti kapucinar

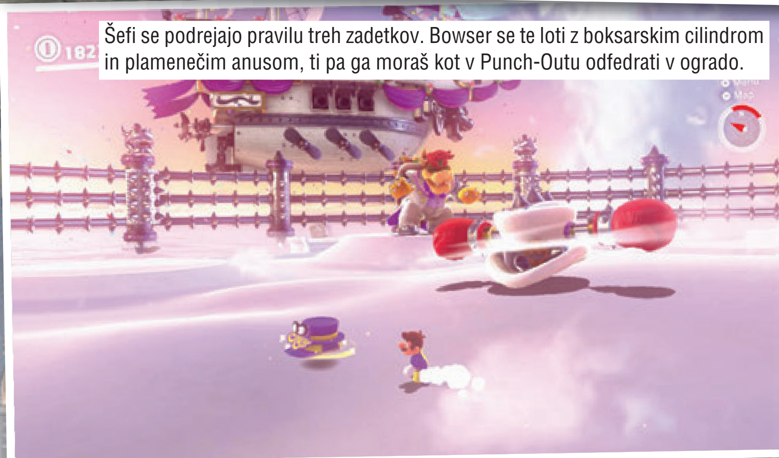
Marievo pokrivalo je svojčas že igralo vlogo; na betico so ga junačku v pradavnem Donkey Kongu nabili zato, ker ni bilo procesorske moči za animacijo las. Tokrat v kapo sijejo vsi žarometi, saj bi bil debelušnež brez nje pečen, kuhan in flambiran. Ni običajna iz blaga, temveč gre za čarobno bitje iz dimenzije živih klafet, zato ima ime: Cappy, Kapca. Mariu se pridruži, ker mu je Bowser ugrabil sestro in jo prisilil v vlogo poročne tiare. Kapca je z Mariem od samega začetka. Ob metu omogoča pobiranje zlatnikov z razdalje, zaletava se v capinčke in omogoča odskok, njegova najbolj čislana in sveža lastnost pa je prevzemanje nadzora nad sovražniki.


Kraljestvo slapov gosti cesarja plazilcev, ki pa ne preseže rjovenja in tacanja po skalovju. Pozneje naletiš na manjša bitja, od katerih imaš veliko več.


Rjavolasa Pauline je bila Marieva ljubav, preden se je na to mesto povzpela Breskvica. Njo je brko reševal Donkey Kongove bestialityjske naklonjenosti.


Kamera je vsled svobodne okolice manj ugnana kot v režiranem 3D Worldu in Galaxyjih. Tam so jo zvito pripeli na sferoide in tako ustvarili vtis zauzdanosti.


Z enim očesom je Odyssey kar malo pretirano zazrt v preteklost, tako kot je bila prva tretjina 3D Worlda. Tu nostalgično obuja tako NESove čase kot Galaxyja.


Šefi se podrejajo pravilu treh zadetkov. Bowser se te loti z boksarskim cilindrom in plamenečim anusom, ti pa ga moraš kot v Punch-Outu odfedrati v ograd.


Eden najbolj simpatičnih županskih obračunov je tisti s podzemnim zamorkljastim kipom. Ne ugonobiš ga s starodobnim skakanjem po glavi, temveč na nov način.

To tvori nezanemarljiv in obvezen del igranja, saj Mario ne zmore vsega sam. Resda je opremljen s širokim in znanim naborom skakalnih ter bojnih gibov, ki kljub dokajšnji kompleksnosti terjajo rabo zgolj dveh gumbov. V navezi s spretnim gibanjem se vrti okrog osi, odskakuje ekstra visoko in se odriva naddaleč, z ritjo treska v tla, pleza po stebrih in se odriva med vštric postavljenimi površinami, se kotali po hribu navzdol ... Cappy pa leti naravnost, navzgor ali v krogu, s čimer kosi gruče bližajočih se sitnob oziroma aktivira naokoli razpostavljene predmete. Ampak v dosti situacijah je ključnega pomena za napredovanje švig Maria v tega ali onega nasprotnička, za kar ga je treba zadeti s Kapco.

Mario že ni dinozaver!

Kraja teles je lep primer iskrive domišljije, ki prežema Odyssey. Daleč od tega, da bi si Nintendo izmislil nekaj čisto frišnega, toda izvedba je brezhibna in okolica ujetim bitjem prilagojena. Žaba omogoča visoke skoke na nenavadno dvignjene platforme, snežni debeluh te spravi na kotalečo dirko, riba je prava za neovirano podvodno raziskovanje, goomba (to je oni kostanj s podplati) se s kolegi grmadi v višino, električni duhec sklizne po daljnovodu .... Nekatera bitja, ki jih ne kanim razkriti, so tako nenavadna in uživantska, da bi bila zlahka deležna svoje igre. Slično kot jo je dobil Captain Toad na wiiju U na rovaš stranskih stopenj v Super Mario 3D Worldu. Mogoče jih še bodo!

To ni edina stična točka 3D Worlda in Odysseyja, kajti poleg sorodnega risarskega sloga je prisotna enako neznosna lahkost odmetavanja zamisli. Takih, okrog katerih bi manj samozavestni in nadarjeni avtorji zgradili celotne špile. 3D World je bil pravi ringlšpil idej, ki so naletavale kot toča, in to Odiseja povzame ravno z mehaniko *body snatchinga*. Tisto, v kar šineš, ni nikdar na sporedu predolgo; včasih le za par sekund, a vseeno pusti vtis! Kakopak je pri tem nekaj fanovskega servisa, kajti mokre sanje marsikaterega Marievca so, da bi kontroliral raketo s ksihtom, lajajočo kroglo na verigi, oblakovca Lakituja in želvaka, ki te obmetava s kladivi. Navsezadnje so nam skozi leta povzročili zadosti hudega. A tisto pravo so ipak originalne, za Odisejo izmišljene kreacije, in nadmočna je maltene sleherna. Dejansko je ena najmanj izkoriščenih t-rex, s katerim se kitijo v oglasih, nakar z njegovo izumrlo ritjo kvečjemu podreš nekaj skalovja.

Okov otet

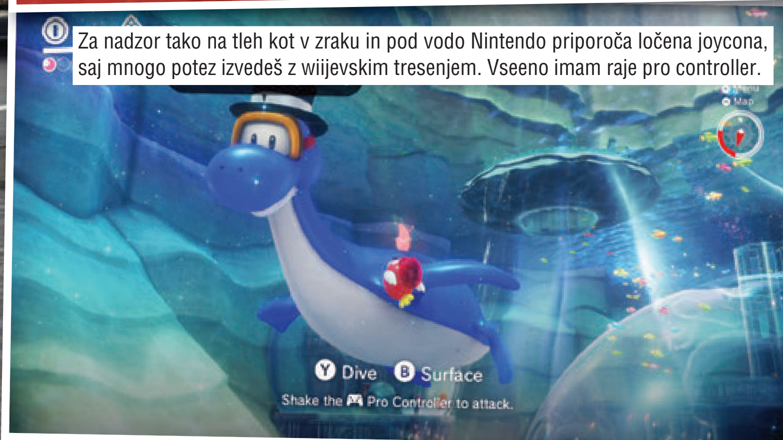
Vendarle je telesno tatinstvo le kamenček v mozaiku te prostrane igre, ki prekipeva od vidne in skrite vsebine. Začetek je sicer premočrten, ozko odmerjen in čudno temačen, a že prvi zaresen svet je sila barvit in pravljičen. Zlasti pa odprt, česar smo se v Mariih že odvadili. Ko je serija z nintendom 64 prešla iz 2D v 3D, je iz praktično linearnih nivojev preskočila v drugačen sistem. Peachin grad je postal sučišče, od koder smo dostopali do številnih posamičnih stopenj, prav tako velikih in odprtih. Najti vseh sto dvajset zvezd ni bilo kar tako in počutil si se ravno toliko platformskega spretneža kot raziskovalca. Gamecubov Sunshine je temeljil na podobnem konceptu, nakar so sistem zaprli v predal in se z Galaxyjema, Landom in 3D Worldom osredotočili na nizanje krajših stopenj. Do njih si sicer prišel z nelinearnim gibanjem po nadsvetu, ki pa je nudilo občutno manj pristno avanturističen občutek kot direktna rajža v trideju.

Kako čudovito se je torej po stisnjenosti podati tja, kjer je bore malo meja! Na primer v širno pustinjo, kjer med sipinami najdeš mnoge odročne predele in se igranje preseli v podzemlje. Ali gor med oblake,



V vsakem svetu je oglaševana štacuna, kjer nabaviš zvezdice, srčke in gvante. Slednji ne dajejo moči in so zvečine kozmetika, a ti včasih kam odpro vrata.


Kupil sem že retro-N64 videz in se vrnil v metropolo pobrat preostalo lunovje, ki je povezano s skrivnostnimi ultratrdimi škatlami. Vseskozi uživam v 60 fps!



Za nadzor tako na tleh kot v zraku in pod vodo Nintendo priporoča ločena joycona, saj mnogo potez izvedeš z wiijevskim tresenjem. Vseeno imam raje pro controller.


Goombovci niso zgolj topovska hrana, marveč je treba z njimi postopati pazljivo, če jih hočeš nabrati dovolj za stolpničasto obliko. Le tako prideš do visokih reči.


Zajčji Broodali delujejo kot miniefi. Niso tako odbiti kot zaveci v Kingdom Battlu in obračuni z njimi so dokaj enostavni. Toda kasneje se znajo vrniti bolj ihtavi!


Gat ne bom dal na glavo, bom pa vrgel sombrero proč na tak način, da se bom v zraku odrinil od njega. Tako bom skočil više in dlje. Lahko tudi dvakrat zapored!

koder visi navidez neskončna količina ploščadi z nebrojem zanimivih lukenj. Ali v metropolo New Donk City, narejeno po Velikem jabolku, kjer se po obljudenih cestah, polnih taksijev, zapodiš peš in z vespo, plezaš na stolpnice, brskaš po gradbiščih, kanalizaciji in parkih, poslušaš big bend glasbenike ... V slogu switcheve Zelde se v daljavi venomer riše nekaj, česar še nisi raziskal: stolp, razbitina, gozdič, kotel juhe, zaprta luknja v tleh, kanjon, gorski vršac. Seveda greš stikat in če opraviš platformsko pogojene spretnostne izzive, na primer vzpenjanje po izginjajočih tleh, vijuganje med gejzirji ali obteževanje lesenih desk na tečajih, prejmeš lunico. Ko pobašeš določeno količino slednjih in opraviš s šefom, se na leteči ladji Odyssey zapolni del jadra in omogočen ti je polet v naslednji tematski svet.

Lunomrzlica

Nabiralništvo se čuje slično SM64, kjer so zvezde odklepale dele gradu. A občutek je drugačen, kajti Odyssey je zmes te staroste in 3D Worlda, primeren za nov, bolj kaotičen in zaposlen čas. Namesto dolgotrajnega in včasih dolgoveznega truda za zvezde je na sporedu grižljajčkasta razdrobljenost. Lunice so vsepovsod in veliko jih je nagrada za stikanje po oddaljenih kotih, navadno garbanje tolovajčkov ali kupovanje v štacunah z zlatniki, ki si jih itak stalno tlačiš v hlamudrače. Špil komot poženeš za četrt ure, da greš malo 'lunce zbirat', kar še poudarja prenosno-sobna switcheva nrav. Za marsikoga s polnim urnikom bo to tata mata. Na isti konzoli se lahko pridruži tudi drugi igralec, ki nadzoruje Cappyja, kar je precej bolj fino in zabavno, kot se sliši.
Novodobna je takisto nizka težavnost deseturne osrednje odprave. Resda ne vsebuje pomagal, kot je neranljivi Mario iz 3D Worlda, a hkrati so tu pogostejše nadzorne točke, krajše sekcije in odsotnost omejenih življenj. Ob smrti si ob borih deset zlatnikov, kar je mačji kašelj nadomestiti. Jako legovsko. A izzivoljubci ne ostanejo brez trdih orehov, kajti nekatere lunice so ingeniozno skrite ali postavljene za dolge platformske sekcije, ki spomnijo na S-svetove včerajšnjika. Tu sta temni in še temnejši svet, ki se ne hecata, in težje dostopni senčni kovanci, s katerimi nabavljaš robo za kičenje plovila in Marieve obleke. Teh gvantov je za celo garderobo, od mehiškega ponča in sombrera prek zagmašne suknje in skeleta, ki terja ohoho 9999 kovancev, do retro-64 videza. Ob tem poudarjam, da ni nobene monetizacije, loot boxov in DLCja! Japonci zanje (še) ne marajo. Aleluja.

En resnično super Mario!

Resničnih problemov ta igra res nima kaj dosti. Lahko filozofiram o tem, kako je bil Mario 64 bolj poglobljen, a bil je tudi fejst bolj okoren in zatežen. Na drugi strani so Galaxy 1 in 2 ter 3D World umetnost ozko odmerjenih nivojev sicer pritirali domala do perfekcije. Vendar jim manjka občutek svobode Odysseyevih svetov, ki so kot nekakšni prostrani kolaži manjših dogodkov, čakajoči, da jih po mili volji cufaš in grizljaš. Še najbolj jadikujem nad orenk količino udinjanja oboževalcem, ki starcem zmanjšuje občutek svežine. Vmes se pridušaš, opa, to je iz Galaksije, to iz SM64 in to iz Sunshina, pa že kar malo preveč je 2D-sekcij po zgledu Maria za NES. Zgodba je pretirano konkretiziran krneki, ki se ne izteče posrečeno. Na poti do cilja pa si deležen nekaj grobih stilističnih preskokov, kjer so dizajnerji noter stlačili darksoulsko mrakobnost, tehnološko fantazijo po zgledu Twilight Princess in šefa iz iger skupine Platinum. 3D World je slogovno bolje stal skupaj.

91 *Piscu ni težko **Sneti** kape pred enim najkrasnejših igralskih izkustev leta!*
Nintendo za switch


V kuharskem svetu ne gre brez papriciranja župce, dočim je padec v brbotajoč malinov puding smrtonosen. Seveda pa najdeš feferonsko bitje, ki nima težav.


V 2D-sekcijah ne moreš ne odskakovati od sten ne metati Cappyja, zato so ti staromodni izseki sem in tja orenk zahtevni. Posebej za novodobne igralce.

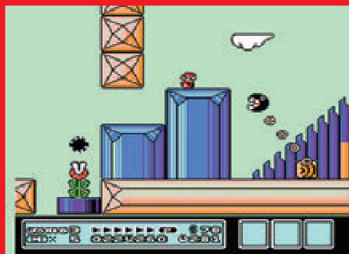
JAGODNI M-IZBOR

Sedemnajstero dvo- in trorazsežnih delov šteje poskakovalni niz Super Mario, kar se sliši mnogo, a le, dokler ne pomislimo, da je enica na NES prispela pred dvaintridesetimi leti. Katere so z današnjega gledišča takšne, da bi jih še veljalo igrati? Sploh če govorimo o nekom, ki niza ne pozna, a ga je razvadil Odyssey? Ta je resda tako eleganten in prostran, da ume zadušiti vse, kar je prišlo prej. Dejansko namreč združuje najboljše elemente dosedanjih tride Mariev. Toda nekaj delov je vseeno izpostavitve vrednih in sleherni si zasluži podroben vpogled.

SUPER MARIO BROS 3

NES, 1988

Kaj nudi trideset let star špil na retrohardveru? Ogromno! Višek osembitnega platformiziranja SMB3 navduši s precizno čistostjo in mnoštvom hudih idej. Že tako dolgo nazaj je Mario letel z rakunjim gvantom in plaval z žabjim, lučal ognjene krogle, omogočal shranjevanje bonusov za naknadno rabo in razprl obširno karto sveta z nelinearno razmetanimi stopnjami. Grafike se drži



kvadratkasta očarljivost in obsežnost je hvalevredna. Jabolko spora je zahtevnost, ki z okrutno omejenimi življenji in pikslasto natančnimi skoki terja obilico veščine.

SUPER MARIO WORLD

SNES, 1990



Debata o tem, kateri je najboljši dvade Mario, se še vedno ni polegla. Eni so za SMB3, drugi za Yoshi's Island, tretji za SM World. Pristašem slednjega vsekakor ne gre oporekati okusa, saj gre na vsak način za vrhunski stranskorisni špil. 16-bitna moč konzole super nintendo je omogočila vdelavo številnih elementov, ki so morali izostati z NESa. Kostumov resda ni, a tu je debi nadmočnega jezdnega živinčeta Yoshija, vračanje na že opravljene nivoje po skrivnosti pa je postalo neločljiv del izkušnje in slednji dalo priokus avanture. Emuliraj ali SNES-minijaj jo strastno.

SUPER MARIO 64

N64, 1996; Joker 43, 94

Očanec 3D-ploščadarstva, ki je zmikljivo nadzorno shemo zadel dovolj precizno, da je pokazal pot vsem ostalim. A



obsedeni Miyamoto se ni zadovoljil s tem, marveč je okrog množice potez gibčnega brkača zgradil neverjetno raznoliko igro. Zdaj si plezal na stolpe in piramide, trenutek zatem bežal pred ognjem in se potapljal v piratsko ladjo, dirkal si s pingvinom in uganjeval vrstni red skrinj … Ker so bile naknadne epizode popiljene, SM64 toliko let kasneje deluje nekam okorno. A z nekaj potrpežljivosti mah odpade in razkrije se sijoča sredica.

SUPER MARIO GALAXY 2

wii, 2010; Joker 203, 92

Prvi Galaxy je bil s selitvijo v vesolje pravo razodetje. A kar je sledilo, je nepripravljene ujelo celo največje optimiste. Druga Galaksija je pravi dež sočnih in sončnih igralnih utrinkov, neustavljiv



komet fantastičnih zamisli, črnolukenjska gravitacija za slehernika, ki čisla udarnost, zabavnost in raznoterost. Vse je še za nivo bolj spolirano in uravnoteženo kot v enici, ki jo nadaljevanje tako časti kot spremeni. Več je fizikalno-spretnostnih ugank, veščin, kot je mutacija v sveder, šefov, nepozabnih nivojev in dogodivščin. Če je Galaxy 2 še vredno igrati? DA!

SUPER MARIO 3D WORLD

wii U, 2013; Joker 245, 90



Zgolj z odprtim 3D-svetom se ni mogel pohvaliti ta dragulj za prezgodaj umrli wii U, vse ostalo je imel. Na eni strani živo okolico, naphano z detajli, na drugi igranje v vlogi cortkanega mucka in Luigija, kar je z malikovanjem oblačil od prej dalo temelj za prevzemanje teles v Odysseyju, in na tretji pravi hudournik svežih igralnih idej. Takih, ki so sprevračale na glavo tisto, kar se je odvilo prej. Žal nekoliko spregledani 3D World situacije in permutacije nametava z lopato, tako da preprosto ni mogoče, da bi se kadarkoli dolgočasil. Upoštevaje, da dobiš rabljen izvod s konzolo za malo denarja, veš, kaj ti je storiti.

Toda pritožbe ne morejo zdržati navala kakovosti in področne prelomnosti. Kakšen dolgčas neki, kakšna razvlečenost, zajebavanje in ožemanje igralca, dolgi nalagalni časi – tega tu ni! Nismo še igrali tako odprtega Maria, saj kot obsežno sučišče s podstopnjami deluje domala vsak od sedemnajstih izvrstnih svetov. Levji delež drugih open world iger se lahko s svojimi generičnimi, ponavljajočimi se cilji skrije pred mnoštvom domišljijsko, filigransko nameščenih lunic. Do njih vodijo izbruhi kreativne energije in obrtniške spretnosti v obliki fantastično sestavljenih skakalnih poligonov, ki v navezi s perfektnim nadzorom sodijo v vrh žanra in so lahko za zgled slehernemu ustvarjalcu elektronske zabave. Tako po dizajnu kot čisti radosti, ki jo sprožajo. Kdor dvomi, da so ploščadne arkade leta 2017 še relevantne za širše področje videoiger, naj se poda na tole odisejo.


Od novega Maria sem sicer pričakoval še rabo zaplenjenih likov v drugih stopnjah nalik oblekam včerajšnjika. Toda igra je vseeno odlična. Kar leži, zaslužil si si.

Battle Chasers: Nightwar


Ko s karte sveta vstopiš v temnico, se preseliš v takle diablovski pogled. Iz njega odpiraš skrinje in se ogibaš oviram, ko pa naletiš na sovraga, greš na …

Kam so šle vse rožice in vojaki, ne bi vedel. Vem pa, da klasični japonski frp ni nikamor izparel. Nekaj daljnjevzhodnic je potezni boj, ki je bržda najbolj tipski element slednjega podžanra, resda zamenjalo za realnočasovnega, na primer Final Fantasy XV. Toda mnogo jih vztraja pri šahovskih turnih, z druščino na eni in sovragi na drugi strani, kakor bi se čas ne premaknil in bi v ovalni pisarni še zmerom forniciral Clinton. Persona 5, Etrian Odyssey, Ni no Kuni, Tokyo Mirage Sessions #FE … in Battle Chasers. Hm, pa ni tale reč videti jako zahodnjaško stripovska? In mar ne vsebuje nekam diablovskega šetanja po temnicah v izometrični perspektivi? Že, toda ko pride do spopada, se ekipa in barabe preselijo na ločen ekran, kjer se udejstvuješ z izbiranjem opcij v menijih, kot v Trails in the Sky in Dragon Questih. Tako Nightwar združi zahodni in vzhodni pristop, kakor ga je pred leti stripovska izdaja, na kateri temelji (glej okvir). Globoko, kaj?

Bastion, si to ti?

Kdor tistega crtiča ni bral, bo imel nekaj težav z razumevanjem zgodbe, saj te dotična odvrže na sredo dogajanja. V krasnem, samosvojem magično-tehnološkem srednjeveškem svetu se gruča pustolovcev z letečo ladjo odpravi na odročen konec dežele. Skupino tvorijo namrgodeni mečevalec, devetletna hči njegovega junaškega prijatelja, ki ji čarobne rokavice dajejo nepričakovano mogoto, ciničen star mag in njegov bojni golem. Golem je v judovskem izročilu človeku podobno bitje, ki ga tvori oživljena snov, recimo ilovica. No, tale je kovinski in ima mitraljeze, pa inteligenten je in ptičke ima rad.
Seveda takoj zabrodijo v težave, kajti neki neznanci jih sestrelijo. Čaka jih vandranje po deželi, vstopanje v mesta, spuščanje v temnice, debatiranje z občani in veliko tepežkanja. Sproti se razkriva fabula, ki pa ni posebej globoka in kompleksna. Privlačnost izvira iz čistega pustolovskega občutka, ko peščica neprilagojencev razkrije tajno in zaroto ter obračuna z osebo za zastorom. To se sicer vklaplja v širšo sliko, ki jo tvori stripovska podlaga. A žal slednje avtor Joe Madureira še ni zrisal in napisal do kraja. Nightwar je zato vmesna epizoda v neenakomerno dopolnjevanem narisanem univerzumu.

Diablo, si to ti?

Za razliko od stripa, ki razen spektakularnih obračunov s predimenzioniranimi monstrumi poudarja interakcijo med liki, debat med njimi ni dosti. Najprej se morajo poiskati, kajti padec iz leteče ladje jih raztrosi. Punčka ostane sama in v tutorialsko lahkotnem začetku brska po okolici za tovarišijo. Osnovno najde dokaj hitro, nakar se jim pridružita še dve osebi: megajoškata tatica Monika, ki je tudi v zvezčičih, in nov lik, temnopolti lovec na zlodeje Alumon. Po deželi jo cvirnajo iz ptičje perspektive po vnaprej določenih poteh, na katerih so razporejene vroče točke. Nekatere so prazne, na drugih se bleščijo dobrote, potem so tu vasi in mesta z zgradbami, kjer kaj kupiš, si odpočiješ, dobiš kvest in se pogovoriš. Pa sovražniki za posamične boje, in ločene ječe.



… ločen zaslon z druščino na levi in sovragi na desni. Tu se odvije potezni boj z menijskim ukazovanjem, kakršen je znan iz starejših Final Fantasyjev.

STRIPOVSKA PODLAGA

Leta 1998 je izšel prvi del fantazijskega stripa Battle Chasers, ki si ga je risec in pisec Joe Madureira zamislil v mladih letih. Začetna epizoda je takoj razturila: iz srednjeveške dežele s primesjo magije in tehnologije izgine legendarni junak in zaščitnik, kar sproži nepredvidene dogodke. Nad njegovo devetletno hčer privršijo pošastki in dečvica na begu naleti na ciničnega maga ter orjaškega bojnega robota. V sliko takisto vstopijo zapit mečevalski mojster, ki se je iz dogajanja umaknil zaradi srčnih bolečin, PRSATA tatica in vrsta negativcev različnih stopenj odurnosti, zobatosti & žlehtnosti. Do devetega zvezka se nabere veliko epskih bojev, spektakularnih pobegov, sarkastičnih komentarjev, izdajstev, prevratov in dobrih likov, za katere se izkaže, da to niso. Glede antijunakov so Bojeljubci skladni s temačno fantazijo, ki so ji blizu preloma tisočletja pognali zobje. Obenem pa ohranjajo romantične, prostodušno herojske elemente.



Zaradi takega mešanja izpadejo simpatični ter nezateženi, strani pa kar letijo mimo. Kot se izkaže, to ni najbolje, saj je žura vse prehitro konec. Madureira je sicer ustvaril priporočljiv 'arcanepunkovski' crtič z mogočno risbo, ki združuje zahodno in azijsko estetiko. Liki so podobno veličastni kot pri Franku Frazettu, le da bolj skrivenčeni in stilizirani, na kar so vplivali Japonci. Če ti je krovni slog znan, te spomni na Darksiders. A epizode so izhajale prepočasi, da bi zadržale pozornost. Komaj devetero jih je nastalo v štirih letih, med šesto in sedmo je bilo skoraj leto in pol pavze! Nakar je avtor zgodbeni lok pustil nedokončan.
Chaserje se sicer splača prebrati, zlasti v enotni antologiji, ki je na voljo tudi digitalno. Ampak to je bilo grdo od njega. K štoriji se kani vrniti zdaj, ko je izšla igra, toda v to verjamejo samo optimisti. Kot nadarjenec se je Joe izkazal, kot profesionalec ne.

V slednjih gre perspektiva v izometrično diablovsko, druščino pa simbolizira izbran lik izmed treh, kolikor jih lahko ta v danem trenutku vsebuje. Temnice so ločene na prostore in nudijo tako spopade z vidnimi kanaljami kot teleporte, skrinje z zakladi, ogibanje pastem in ugankice v stilu obteževanja plošč v tleh, da se odpro dveri. Tu so tudi oltarji za kreacijo predmetov iz surovin in skrivnosti, ki so včasih pogojene s tem, da si drugod nekaj storil ali s kom govoril. Pri napredovanju pridejo prav sposobnosti, kot sta švig po prostoru in streljanje po kanaljah. Za razliko od barvno ubite karte dežele je tu okolica nadvse barvita in stripovska, tako da si kar vesel, ko zaideš vanjo iz pergamentaste puščobe. Slog precej spomni na Bastion in Transistor ter je očesu jako prijeten. Še bolj navdušijo statične podobe likov in vmesne animacije, ki so v skladu s stripom, saj jih je izrisal njegov avtor.

FF, si to ti?

Ta plat doseže višek v bitkah, ki so vizualna poslastica. Ko se sproži boj, Chasers postanejo klasičen jrpg, na kakršne so se prej opirali le delno. Leteče ladje, odpiranje skrinj in tekstovne debate, to že, ampak občutek na karti sveta ter v ječah ni zares azijski. To se spremeni, ko 'šipa ekrana' napoka in se znajdeš na ločenem, zgolj borbi namenjenem prizorišču. Brato-sestrščina je na levi, kanalje na desni in vsakdo lahko nekaj stori, ko je na vrsti. Zaporedje kaže stolpec, kamor se pogosto ozreš, da splaniraš izmene. Ker nimaš arkadno neposrednega nadzora, dejanje zapoveš iz menija: navaden udarec, raba posebne veščine, ki seveda porablja temu namenjeno energijo, blokada, izkoristek predmeta, beg. Karkoli storiš, se diviš čudovito izrisanim likom in bitjem, naj bo tvoj ali sovražen gromozanski golem, vimenozna kradljivka, puhajoč in škripajoč tank ali zobata sluz ihtavih namenov. Vsakdo, naj bo tvoj človek ali nasprotni pošastek, ima venomer kaj za povedati, bodisi grožnjo bodisi komentar ali celo igralni nasvet. Pod črto nastane izvrsten vtis življenjskosti in dinamičnosti.

Bitke ne trpijo niti po taktično igralni plati. Sicer ni naprednih elementov, kot je prevzemanje sovražnikov in njih kasnejša raba kot v Personah. A tepežkanje nudi otipljivo globino. Predvsem je uporabljati prave veščine v pravih situacijah, ne samo spamati navadnih napadov in potem vreči kakšno magijo. Sovragi poleg udarcev delijo tudi statusne učinke, kot sta krvavenje in zastrupljenost, ki jih je treba še kako upoštevati. Prav tako je važno hitrenje in ščitenje, najbolj pa omejena zaloga energije za specialne veščine, kot je napad vseh capinov hkrati. Ni dobro, če ti te moči zmanjka sredi temnice, in tudi zdravljenje je omejeno, tako da moraš venomer gledati naprej. A na srečo se stanje v ječi po smrti ohrani, tako da je napredovanje tudi v njenih težjih inačicah bolj stvar vztrajnosti kot genialnosti.

Vse to si, a še več

Žal je to istočasno ključen problem igre. Nightwar je namreč precej razpotegnjena reč: traja na desetine ur, ampak zdi se, da je tretjina bitk tlačansko namenjenih zgolj počasnemu nabiranju izkušenjskih nivojev. S tem resda odkleneš nemalo svežih sposobnosti, točke pa vlagaš v dve drevesi za vsak lik, kar pomeni nezanemarljiv nivo prilagajanja. Mečevalec je lahko bolj napadalec ali pomagalen, robot strelski ali zdravilen … Toda preveč je rutinskih bitk, ki se jih ne da pohitriti, marveč zdolgočaseno pritiskaš tipko za napad, da se znebiš barabinov, za katere veš, da ti itak nič ne morejo. V tem je neka omama pozabe in v bistvu je vsak frp zgrajen na grindu, ko si podrejaš podredljivo. Vendar mislim, da gredo Chaserji čez mejo. Sploh ker liki, ki ne sodelujejo v bojih, ne nabirajo izkušenj. In ker je dosti poskokov težavnosti, ki te znajo uspavanega od tlake neprijetno presenetiti. Čez daš tri četrt temnice in ti nihče nič ne more, nakar te gruča navidez običajnih nasprotnikov, ki so hujši od šefa, stepta v prah.

A po drugi strani so tovrstne špice taktični izzivi, ki te dregnejo, da se ne zanašaš na iste finte. Marsikaj rešiš, če zamenjaš pristop in paziš na vrstni red ter občutljivosti druščine in gnusob. Igra pa je kot celota vseeno zadosti privlačna, da se kljub merici razvlečenosti vračaš k njej in izkusiš njene mnogotere darove. Z rdeče niti visi nemalo stranskega početja in kvestov, kjer potrebuješ ta ali oni predmet od drugod, da zbudiš kakega mogočnega robavsa. Nikdar si nisem rekel, da 30 evrov ni bilo dobro naloženih, in čeprav celostna struktura odraža nižjo ceno, Nightwara ne morem označiti za nič drugega kot za soliden klasičen frp.

Sneti med lovljenjem bitk naleti na spoj zahodnega, stripovskega in japanskega. Om nom.

79 neplitko potezno bojevanje ✔ luštna, samosvoja štimunga ✔ čudovita risba ✔ dosti enoličnih bojev ✖ uletiš v sredo ne prav razloženega dogajanja ✖

Airship Syndicate / THQ za PC, PS4 in XBO; SW kmalu



Čarovnija se meša s staromodno tehnologijo, zaradi česar se spopadeš tako s pravljičnimi sovražniki kot takimile golemi. Ha, tudi jaz mam enega!



V ječah naletiš na številne like, s katerimi je moč počvekati, jim kaj prinesti, odigrati igro na srečo ali jih napasti. Tale ve za napredovalno skrivnost.



Spodaj levo vidiš merilnik energije za ultimativni napad, burst. Tega med daljšimi bitkami uporabiš večkrat in je del strategije. Zlasti tisti dohtarske sorte.

Assassin's Creed Origins



Redkokateri prizor je bolj ašašinski. Povzpel sem se na znamenitost in bil deležen krožnega pregleda igralno odprte okolice. V dalji se riše aleksandrijski svetilnik.


Na iskrem jahancu se kot del pravičniško-razbojniške druščine zapodim po pušči. Lahko jim sledim do predvidenega cilja ali pa zavijem proti piramidam v Gizi.


Kot je za serijo značilno, srečam nemalo zgodovinskih osebnosti, kot sta Julij Cezar in Kleopatra. Zgodba bi lahko bila bolj povezana in polna, a deluje.

Ondan se je šef Electronic Arts pridušal, da letni izdajni cikel za fuzbalerščine FIFA ni nujnost in da zna priti čas, ko svežega dela ne bomo ugledali vsako jesen. Sem prepričan, da bo seriji to zgolj koristilo, kakor je pričujoči Ubisoftovi. Assassin's Creed je bil po pokvečenem pariškem Unityu in solidnem, a nepretresljivem londonskem Syndicatu namreč v zagati. Hitenje pri popravljanju smeri bi znalo botrovati novi tehnični katastrofi in nadaljnji izgubi ugleda, kar pri maratonski kuri, ki že desetletje nese zlata jajca, nikakor ne bi bilo priporočljivo. Proslavljena tretjeosebna mešanica skakanja, ubijanja in raziskovanja impresivnih odprtih svetov je potrebovala najmanj pavzo, morda celo delen reset, in točno to je izcimil Ubisoftov najboljši studio v Montrealu.

Daj, daj, moj medžaj!

Da se bo Creed slejkoprej odpravil v starodavni Egipt, o katerem smo septembra objavili vedež, je bilo neogibno. Toda Origins začuda ni umeščen v čas Novega kraljestva in najslovitejših faraonov, kot sta Ramzes in Tutankamon, temveč se odvija mnogo kasneje, blizu začetka našega štetja, v tako imenovani ptolomajski dobi, ko so deželi že vladali Grki. Tedaj pozornost ni bila več usmerjena v piramide v Gizi in Dolino kraljev, temveč v velemesto Aleksandrijo v delti Nila. Tod blizu postanemo 'medžaj' Bajek v času, ko se za oblast butata zitralski faraon in njegova sestra Kleopatra. Medžaj pomeni vojaškega policista in zaščitnika ljudstva, in Bajek službo opravlja z vsem žarom. Toda zgodi se osebna tragedija, ki mu jo zakuha temačni Red starodavnikov. Dotični strici iz ozadja hočejo prevzeti nadzor nad Egiptom in ključnimi ljudmi v njem, za kar kanijo uporabiti ancientne artefakte. Sumijo, da bodo iskano našli v medžajevem mestecu, in si z okrutnostjo nakopljejo večnega sovražnika. Bajek zapriseže, da ne bo miroval, dokler ne bo ugonobil vseh pet maskiranih zarotnikov, ki so ga oteli sreče. A izkaže se, da to sploh niso vsi pridaniči, temveč da je Red mnogo bolj razprostrt. V creedovski maniri se izmišljeno pomeša z zgodovinskim in Bajek se jame z ženo Ajo udejstvovati pri Kleopatri, ki ravno čaka na pomoč iz Rima. Tako se vzpostavijo temelji, na katerih dobro tisočletje kasneje leže izvirni Assassin's Creed in s tem celotna serija teh iger. Red je predhodnik nadzorovalskih Templjarjev, dočim sta Bajek in Aja oče in mati Bratovščine morilcev, večnih borcev za družbeno in osebno svobodo. Kajpak so prisotne še nekatere druge historične osebnosti, kot je Julij Cezar. Dodana je moderna komponenta, kajti Bajekov genski zapis preiskuje nadebudna znanstvenica, ki si hoče kljub zavrnitvi utreti pot v animusni program templjarske firme Abstergo. Ta plat ni tako izražena in obsežna kot svojčas Desmondova, a je dobrodošla. Če zaradi drugega ne, zato, ker je moč na ženskinem prenosniku čitati datoteke s širšimi razlagami in naleteti na 'velikonočne jajčke' s številnimi tajnimi povezavami. Aiden, si to ti?!

Najboljši stari Egipt doslej

Do neke mere je enoigralski Origins pravoveren potomec dekadnega izročila in igralec lahko pričakuje marsikaj, česar je od Creedov navajen. Zelo hitro se pride v orjaški odprt svet, ki je bistveno manj strnjeno mesten kot London in Carigrad. Poudarek je na peščenih sipinah, med katerimi so si ljudje ustvarili zlasti vasi, naselja in utrdbe, a tudi metropolo ali dve. Izstopa kakopak Aleksandrija, dom mogočnega svetilnika in slovite knjižnice, ki še ni pogorela. Na vse to se je moč povzpeti in občutiti mogoto večne arhitekture. Sčasoma dospeš do sfinge in drugega velikega mesta, Memfisa na jugu, ki je bolj kaotično in organsko od urejene Aleksandrije. Tam se impresivno me-

šata egipčansko in helensko izročilo, saj na istem mestu vidiš grške kipe, stebre in amfiteatre ter domačo ikonografijo. Prisotna so celo hibridna grško-egiptovska božanstva, kot je bog Serapis, čigar veličastni tempelj, 'serapejon', lahko prav tako obiščemo. Na zgradbe je moč plezati z zaščiteno ašašinsko lahkoto. Bajek se sam oprijema in vleče gor in naprej, ti moraš le držati smer in občasno stisniti kak gumb. S streh prav tako trademarkovsko na glavo skočiš v globino in pristaneš v seneni kopici. Med kraji potuješ peš, s kamelo ali na iskrem jahancu, pri čemer voda med sipinami ni težava. Žival prikličeš z žvižgom, tako da je vedno pri roki, moč se je teleportirati ali zapluti in zaplavati po Nilu, ki nudi potapljanje. Menjavata se noč in dan, lahko tudi na ukaz, sneg in dež pa nadomeščajo peščeni viharji. Povsod vandrajo ljudje, jezdijo soldati, plovejo ladje ter čolni in prežijo zveri. Od krokodilov prek levov do nilskih konjev, ki so v skladu z resničnostjo orenk zajebani. Vzdušje ni tako instantno pristno, kot ko si jo mahnil po Rimu ali Bostonu, saj ni domačnega jezika in melodij. A subitilni zvoki, šege in raznoliki kraji se ti usedejo v srce, nekateri prizori pa dobesedno jemljejo dih. Na primer ko na kameli prečkaš sipinski greben v Gizi in se pred tabo razprostrejo Keopsova, Kefrenova in Mikerinova piramida.

Privzeta prepletenost

Prostranosti sveta daje smisel naphanost z igralno vsebino, ki je zasukana malce drugače od tipsko ašašinarske. Origins klasično tretjeosebno akcijado še bolj kot Syndicate cepi s frpjem, pri čemer je navdih na dlani: fantastični Witcher 3. Ne samo, da se okolice drži podoben občutek organskosti kot v mojstrovini Poljakov, od njih so Kanadčani prevzeli ključno ustvarjalsko zapoved. Slovanski bratje so namreč v veliki meri eliminirali kveste, ki so sami sebi namen. Geraltu tako ni bilo treba pobiti petih podgan in prinesti sedmih vrčev vina, če pa že, je bilo to na smiseln način vpeto v misijo, ki je vplivala na neko drugo in tako dalje.
Novi Creed sicer vsebuje repetitivno iskanje zakladov, ki so nameščeni na teže dostopna mesta, toda mnoge naloge so zastavljene witchersko. Ko trgovcu vrneš volovsko vprego, ti zaupa, da se boji hieroglifov nad posteljo v lastni hiši, in ko v zvezi s tem sprašuješ ljudi, te namigi odvedejo k pozabljenemu templju, kjer ti pergamenti osvetlijo zgodovina kraja. Ali pa te usoda babe, ki jo rešiš v močvari, po ovinkih pripelje do enega glavnih barabinov. Kvaliteta misij ni tako visoka kot v Čarovnikarju, toda Origins je na spodobnem nivoju. Ker v srcu ostajaš medžaj, zaščitnik, je pomoč ljudem logična. A v tej zagretosti storiš marsikaj groznega, ker je pot v pekel tlakovana z najboljšimi nameni. Tedaj Bajeku krvavi srce, in tudi sicer je mož zaznamovan s surovostjo časa ter prostora, kar odlično posredujejo številne filmske vmesne animacije. Solidne so po tehnični plati in vsebinsko dostikrat prispodobne, kot ko denimo Bajek žrtev v pretresljivi sanjski sekvenci s peresom ali skarabejem dokončno pošlje na oni svet. Daleč smo prišli, odkar je Altair ubitemu zgolj z dlanjo zatisnil oči.

K Anubisu poslani

Z erpegejskim okvirom je skladna štiminga, ki hkrati je in ni creedovska. Plezanja, visenja z robov in parkoursko elegantnega premagovanja ovir sicer ni malo, vendar ta platformski element spričo manjše količine zgradb ni tako izpostavljen. Origins več stavi na jezdno raziskovanje in razvoj junaka, ki stori še korak naprej od tistega v Syndicatu. Bajek čisto po frpjsko nabira izkušnje, in sicer glavnino njih s kvesti, s čimer napreduje skozi stopnje in se krepi. Podrobnih statistik nima, je pa vdelano nepremočrtno vlaganje nabranih točk v tri drevesa: bojevniškega, lovskega in jasnovidskega. Prvi je namenjen neposrednemu ravsanju s hladnimi orožji, drugi lokostrelstvu in tretji nindža spretnostim v slogu dimnih bomb, pasti ter strupenih igel. Takisto je na splošni razvojni nivo vezana oprema, ki se deli na navadno, redko in epsko ter ima svojstvene lastnosti, recimo vračanje energije ob udarcu ali boljšo obrambo pred streni. Zgodovinsko in s fantazijo navdihnjenih lokov, ščitov, kopij, mečev, sulic, buzdovanov in nožev je, kot bi jih naklel, bodisi najdenih bodisi priborjenih bodisi kupljenih



Orel je izvrsten zaveznik. Ne le za turistične oglede okoliša, marveč kot posredovalec taktičnih podatkov za skrivanje: kje so sovragi, kako močni so …

Avtorji so dejansko predvidevali, da je v Keopsovi piramidi skrivna sobana, in jo vdelali na lastno pest. Znanstveniki so do iste ugotovitve prišli po izidu špila!


Ladjeplovba je uležan element iz predhodnic in je prisotna tudi v Origins, čeprav vsled puščavske tematike seveda ne v taki meri kot v mokrotnem Black Flagu.


Boj je nepričakovano surov in krvav. Sovražniki so po izpraznitvi življenjske energije deležni takele nemilostne usmrtitve. Isto se pripeti tvojemu telešcku.




Plenjenje zverin je izpostavljeno. Krokodile, nilske konje in celo ptiče streljaš mimogrede ali pa se podaš v njihove brloge, kjer čakajo posebej krvoločni primerki.



Med aktivnosti sodi kakopak čisto arkadno dirkanje s konji. Sčasoma bomo med dodatki ugledali tudi arensko kolosejski način z bojevanjem proti valovom kanalj.



Vzpenjanje igralno ni noben problem in ni se mi zgodilo, da bi pri tem zašel v kakšno slepo ulico. Bolj gre za izpostavljen gradnik raziskovanja in vzdušja.


Takile čolni na Nilu in jezeru Mareotis nadomestijo avte iz GTAjev. Enega si gangstersko prisvojiš, nakar jadraš in pospešuješ, kot bi ti Oziris pihal v jadro.

AŠAŠINSKI ŠNELKURS

Serija Assassin's Creed temelji na ideji večnega spopada med dvojico skrivnih druščin, ubijalci in templjarji. Slednji predstavljajo monarhistično uredbo, kjer sloj izbrancev ostalim določa, kako naj živijo. To sicer prinaša varnost in red, vendar oblastniki niso odgovorni nikomur, zato hitro pride do trpljenja vseh ostalih, pa tudi napredka ni. Takemu življenju se zoperstavlja Morilska bratovščina, ki se trudi, da bi ljudje živeli v svobodi, četudi to pomeni, da morajo prevzeti odgovornost za lastne zablode. Podoben temelj smo videli v Vojni zvezd, kjer poslanec vesoljske skupščine Palpatine v interesu galaktičnega reda in miru razpusti senat in se okliče za imperatorja. Za ohranjanje te strukture uporabi tako navadno vojsko kot svojega elitnega viteza Dartha Vaderja, ki se tako kot on v zameno za čarobno moč udinja temni strani Sile.

Tudi v Assassinih je prisotna magija oziroma zadosti napredna tehnologija, da je od slednje ni mogoče ločiti. Gre za ostanke izginule, 'Prve' civilizacije Isujev ali Prednikov. To so bila človeku podobna bitja s šestimi čuti in trojno DNK-vijačnico. Ustvarila so tako ljudi kot kose tehnologije, s katerimi je moč nadzorovati misli, zdraviti telo, ga zaščititi pred poškodbami in podobno. Tem artefaktom danes pravimo Kosi raja in so na radarju korporacije Abstergo, ki jo vodijo s kontrolo obsedeni templjarski vitezi. Rajsko jabolko je denimo kontrolnik za um, torinski prt pa zna oživljati. Drugi templjarski cilj je s kloniranjem oživiti Isuje in s tem ljudi spremeniti nazaj v sužnje. Vendar pri tem ne gre za brezprizivno zlobne namene, saj templjarji preprosto verjamejo, da je človek vsaj zazdaj preveč nesposoben za samostojnost. Če pogledamo, kdo je ameriški predsednik, jih gre razumeti :). Serija se dostikrat ne gre črnobelega slikanja položaja, saj imajo tudi ašašini dovolj masla na glavi. Formalno sicer sledijo notranjim zapovedim, 'nazoru' (creed), ki jim veli, da se borijo proti tiranom in ne ubijajo nedolžnih. A njihova dejanja velikokrat pripeljejo do smrti civilistov, tudi v obsežnih revolucijah.

Tako templjarji kot morilci se skušajo do Kosov raja dokopati na jako zanimiv način. Z napravo, ki se ji reče Animus, dostopajo do spominov že umrlih ljudi, ki so zapečeni v njihove gene. Iz njih Animus ustvari simuliran svet, po katerem se potikamo in opazovalcem kažemo, kje je ta ali oni 'Piece of Eden'. Na začetku serije so templjarji v ta namen uporabili sodobnega povprečneža Desmonda Milesa, ki je sčasoma ušel in se pridružil ašašinom. Skozi Desmonda smo spoznali slovitega morilca Altairja na Bližnjem vzhodu leta 1191 v Assassin's Creedu 1 ter morda še bolj znamenitega Ezia v AC2, Brotherhoodu in Revelations, ki so nas popeljali v srednjeveško Italijo in Turčijo. Oba sta uveljavila zdaj že klasično podobo ašašina s kapuco na glavi in podlahtnim bodalom, ki se na mehanizmu sproži iz rokava in usmrti presenečeno žrtev. Desmonda so aktivno uporabili še v Assassin's Creedu III, kjer smo postali pol Indijanec pol belec za časa ameriške revolucije v 18. stoletju. Nato Abstergo ni več potreboval ne Milesa ne Animusov, zato smo se na piratska morja (Black Flag), v sedemletno ameriško vojno (Rogue), Pariz med francosko revolucijo (Unity) in viktorijanski London (Syndicate) odpravili brez očitnega posrednika. Tedi je serija še stavila na večigralstvo, v katerem smo lovili označene tarče in se trudili ne vzbujati pozornosti. Po Black Flagu so se multiju odpovedali.

Povsod smo spoznavali, da so ključni zgodovinski dogodki sad razprtij med templjarji in ubijalci ter da historične osebnosti v večji ali manjši meri pripadajo eni ali drugi strani. Templjarji so podprli Aleksandra Velikega in njihova sta bila sceloma inkvizitor Torquemada ter politik Robespierre, medtem ko je bil znameniti ameriški predsednik Abraham Lincoln na ašašinski strani, tako kot kraljica Viktorija in izumitelj Leonardo da Vinci. Zanimiva prizma, skozi katero je moč podobo zgodovine ukrojiti na tak način, da lahko v nedogled štepaš nove in nove epizode.

bodisi nadgrajenih. Sam pa lahko s surovinami nadgradiš zaščito, povečaš tul za strelice in slično. Pri tem so najbolj važne živalske kože, ki jih kupiš, ukradeš ali neposredno odereš.
Večina spopadov se odvije s človeškimi nasprotniki, ki imajo tako kot ti označeno razvojno stopnjo. S premočnimi ni priporočljivo češenj zobati, vendar ti nihče ne preprečuje, da se ne bi s pipcem postavil po robu oklepljenemu silaku, ki te je sposoben krvavo zdrobiti z enim udarcem. Biti moraš pač dober, ampak ne le tako, da znaš stisniti gumb za prestrezanje v pravem trenutku, kot so učili predhodni Assassini in Batmani. Originov boj je bolj pristen in zahteven, po eni strani zaradi večje količine orožij in po drugi vsled samega sistema. Bistveno važnejši postavki kot prej sta razdalja in hitrost, paziti je treba na upehanost in sovražniki ne napadajo več eden za drugim. Prestrezanje se je spremenilo v odvračanje, ki pa samo po sebi ne zagotavlja uspešnega protinapada. Saj ne, da se je Creed nenadoma prelevil v visoko tehničen naslov tipa Ninja Gaiden in Dark Souls. Toda klavska rutina od prej se je v veliki meri razpršila.

Zadržanega diha v šavju

V boj ti večinoma ni treba, če nočeš, saj je domala vedno na razpolago tiholazenje. Zaščitni znak serije ni dobil kakšnih orenk novih elementov, zlasti ne poglobitvenih, kot bi bilo skrivanje po sencah, ugašanje virov svetlobe, načrtovanje glede na vidne poti gibanja stražarjev in podobno. Še vedno se preverjeno huliš v travi in po omarah, nakar ubožce, ki te spregledajo, z znanim podlahtnim bodalom (razloženo je, od kod se je vzelo) od zadaj usmrtiš in trupla skriješ, da jih kameradi ne najdejo. Med čemenjem med azalejami lahko bližnjim tolovajem požvižgaš in jih nato s pritiskom na knof fentaš, oziroma se greš lokstrelsko luknjanje lobanj. Če te odkrijejo, gladko preideš v boj ali pobegneš in se vrneš, ko se varnostniki umirijo. Stealth je najbolj koristen tedaj, ko moraš kaj ukrasti ali koga rešiti iz večjih utrdb, kjer se tare vojakov in traja celo večnost, da jih vse pokolješ. Ampak če se ti da, je tudi to opcija. Posebnih naprednosti ni, kvečjemu v trupla poskriješ strupen dim in ogenj za priklic okrepitev predrugačiš tako, da se kličoči opeče. Je pa izredno koristen orel, ki ga pošlješ v luft izvidovat. Skozi njegove oči označiš sovražnike in najdeš zaklade ter cilje. Sicer je malo hecno, da zmore kot kak dron obviseti na mestu, ampak ne bodimo sitni.
Smo pa lahko tečni glede umetne pameti, ki na tem področju ni napredovala. V boju so sovragi inteligentnejši in silnejši kot prej, zlasti elitni vojščaki, ki te zasledujejo v slogu turčinskega Brotherhooda. Takisto se boriš s konjeniki in v viharju. Ko te nasprotniki ne zaznavajo oziroma ne sumijo, da se svaljkaš med njimi, pa so nesposobni bistrega gibanja, sodelovanja in komunikacije. Celo njihovi orli so napol brljavi. Resda se da s stražarstvom zaradi tega poigravati kot mačka z mišjo, kar je bržda namen te omejenosti. A ob desetletnici serije bi si na tem področju želel več prepričljivosti in pristne ogroženosti. Ne da enega za drugim odstranim tričetrt ekipe v trdnjavi, pa se nikomur ne zdi čudno, kam izpuhtevajo.

Nazorni nazor

Medtem ko smo bili Assassinov v letnem ciklu že kar malo naveličani, je leto odmora igralcem vlilo pričakovanja in seriji novih moči. Origins je po eni strani vrnitev h koreninam čistunskega skrivanja, kar simbolizira časovna umestitev na začetek časovne premice. Po drugi pa primeša toliko elementov igranja domišljijskih vlog in v ozadje postavi nekatere tipske sestavine, da nastane nov Ašašin. Tak, ki dobro deluje sam po sebi in je hkrati obetaven temelj za prihodnjo gradnjo. Me prav zanima, kam bomo odrajžali naslednjič – morda v drugo svetovno, nemara med Vikinge, mogoče v ZF-futuro, kjer bi lahko naposled kaj spili s prezgodaj opuščenimi Isujci. Težko čakam … ampak naj se zgodi šele 2019.!

80 *Je mumijasti **Sneti** čarovnikar, morilec ali dobri mož, ki zakone prinaša? Vse to!*
Ubisoft za PS4, XBO in PC



Tiholazenje je kakopak ena ključnih sestavin. Napredno ni, vendar deluje. Ko bi bili še vojaki malo bolj življenjski, ne da nemo postavajo kot lipovi bogovi.

Bog smrti Anubis je prvi od časovno omejenih božanstev, ki se v igri pojavljajo po razporedu. Kako, če je igra drugače precej realna? Napaka v Animusu, seveda.



Bajek ni sam, temveč mu družbo dela žena Aja. Ta nikakor ni njegov privesek, temveč se dostikrat zdi, da je obratno. Na koncu te v zvezi z njo čaka presenečenje.

Prijahati v novo naselbino je vsled splošne grafične krasote dogodek, ob katerem zaigra srce. Za dobro mero nato odkopitljaš k reki plašit čaplje ob sončnem zahodu.


Earth Atlantis

Ker smo se ljudje preveč pipsali z antismrdolinom, je podnebje podivjalo, morja so se dvignila in pogoltnila mesta. Iz neznanega razloga se je slanovodni živelj obogatil z mehanskimi deli in postal strašansko jeznorit. V vlogi podmorniškega lovca se odpraviš po globinah rešetat tovrstne nakaze, ker je to vznemirljivejša kariera od rihtanja ostrig v novonastalih zalivih. A večkrat si zaželiš, da bi si vseeno izbral upokojensko službo, kajti v njej bi ohranil mirne živce.
Oceanski navdih si azijski Atlantis jemlje pri starodavni japanski seriji Darius, kjer si letel na desno in rešetal. Vendar to ni premočrtna 2D-streljanka. Takisto ni metroidvanija kot Song of the Deep; imenujva ga raziskovalen šuter. S precej zložno premikajočo se podmornico se potopiš med labirintno skalovje in po tečnih sardinah in tunih nažigaš s temeljno pokalico. Slednjo okrepijo bonusi, ki letijo iz riblja, tako da kmalu naenkrat izstreljuješ več krogel. To počneš tako naprej kot nazaj, da podmornice ni treba tolikokrat obrniti okrog vzdolžne osi. Okrog tebe so tako naravne votline kot ostanki civilizacije, med katerimi ne manjka jeklenih traverz, naletiš pa celo na kip svobode. Med brskanjem najdeš zaboje in sode, iz katerih naključno priletijo dodatna orožja in nadgradnje. Mednje sodijo elektrika, ki švasa po bližnjih tečnobah, torpedi in rakete. Tako se čez čas spremeniš v pravo plovečo orožarno, iz katere vse leti in frši, da navadni sovragi še blizu ne morejo. Tedaj je pravi čas za napad na šefa, ki je skupaj z nadgradnjami označen na karti, na primer želva, ki misli, da je tank. Šele ko glavarju pokažeš, kdo je v tolmunu največja riba, se lahko odpraviš v globlje predele. Tam čakajo še močnejši sovragi, a tudi več nadgradenj in skrivnosti, kar vključuje pristanišče novih batiskafov z drugače razporejenimi statistikami.
Earth Atlantis je zanimiva varianta klasičnega šutemapa, kjer se spretno nažiganje in izmikanje prekrivata s podmorskim raziskovanjem. Le-to sicer ni polno modrine, saj je grafični slog domala monokromatski, a je samosvoje. Dogajanje je zvečine umirjeno, skoraj lenobno, da imaš čas manevrirati med izstrelki in se počutiš skorajda zen. Z bullet-hellom se špil spogleda le zelo občasno, pa še takrat se ni treba ogibati na trzaj. Adrenalinsko vznemirjenje praviloma doživiš šele pri oceansko navdihnjenih šefih, od morskega psa, ki med grizenjem strelja, do hobotnice, ki iz tal zapikuje priostrene kovinske lovke. Toda ravno šefi so krivi za največ frustracij, saj te znajo ubiti z enim samim zadetkom. Tedaj moraš spet nakopičiti prej nabrano, kar kljub zaplati po izidu še vedno ustvarja motečo rutino in neprijetne skoke težavnosti. Dotični jezijo in odvračajo od dobrih plati tega 15-evrskega indieja, ki pa ga kot ljubitelj šuterjev vseeno ne izgubi s sonarja.


Ko podmornico orenk nabildam, metalno organski živelj nima za kalamar. Globlje naletim na nove spake in namnožijo se.


Tole je eden zgodnejših šefov in pretresti te zna instantna smrt, ki ti jo ponudi njegov tentakel iz mulja. Sledi nabiranje.

73 **Sneti** ne gre več v piranski akvarij. Bo vse steklo razbil!
Headup Games za switch

Figment

Risankasti Figment je estetski akcijsko miselni muzikal. Po eni strani se spogleduje z avanturami, saj v njem prednjačijo zgodba in dialogi ter nabiranje predmetov za pravočasno rabo. Po drugi pa raziskovanje fantastičnega sveta pestrijo fizikalne uganke in sabljanje. Zavoljo preprostosti in večplastnosti je to idealna dogodivščina za družinsko igranje. Mlajše vpelje v svet razmišljanja in jih uči o pogumu ter zvedavosti, dočim veteranom nudi dobrovoljno sprostitev, ki svari pred umsko ustalitvijo in preokupiranostjo. Vsem skupaj pa ponuja balzam za oči in uhlje.
Zgodbica teče v mislih nesrečnika v komi, saj po podzavesti pustoši Obup in obuja strahove. Na pajacastem mačkonu Dustyju kot prispodobi za hrabrost je, da ga prežene. Junaček vzame leseno sabljo in se s frfotajočo prijateljico odpravi skozi vse kotičke uma. Ti so predstavljeni kot nadresnični, neverjetno raznoliki svetovi, ki malce po psychonautovsko odsevajo posamezne dele možganov. Nekje živalček stopiclja po kalkulatorjih in si krči pot s sukanjem telefonskih številčnic, v kreativni polobli usklajuje tone in ritem glasbil, v centru za logiko se igra z zobniki in ventili ... Pot skozi pisani svet misli je premočrten, na posamezne nivoje razdeljen niz lahkotnih prostorskih zagonetk in spopadov z Obupovimi podaniki. Maček suče vetrnice, da razpihajo strupeni dim, ustvarja brvi med otočki, naokoli vlači škatle in obtežuje platforme. Takisto okorno mlati skakajoče pajkce in bljuvajoče lemurje, njihovim toksičnim projektilom pa se izmika s prevalom. Na kraju deželice čakajo zabavni šefi, ki so uganke same po sebi. Med napadanjem prepevajo, vsak v lastnem slogu; pajkovka je recimo omikana Franzozinja, zato o strahu razlaga v šansonu, Obup pa svoj načrt nadvlade razodene med metalskim renčanjem. Komadi so otročje prismuknjeni, a kvalitetni, in glasba tudi drugod odlično bogati dogajanje na ekranu. V abstraktnih predelih je bolj tekoča, z akustično kitaro ali klaviaturami na čelu, dočim v logičnih ritem mehaničnega tiktakanja nudi glasbena skrinjica.
Figment izpade kot otroška pravljica za lahko noč, vendar ne gre zanikati njegovega mojstrskega pripovedništva, ki med mačkom in ptičico splete navdušujoče prisrčen odnos. Od prebrisanega zbadanja v dialogih in neusahljivega optimizma do disneyjskega petja. Škoda, da angleščine nevešči ne bodo razumeli mnogih besednih šal, ob katerih sem se hkrati smejal in zavijal z očmi. In četudi te štorasto bojevanje občasno stane življenja ter puzle niso pretiran izziv, prevagajo raznolike ideje, tesno prepletene z barvasto podobo in kvalitetno glasbo. Sedemurna prigoda bo pregnala obup in z radostjo napolnila tako mlajše kot starejše špilavce.

78 **BoterPolž** si nadane enodelni polžji pajac in krene premagat arahnofobijo.
Bedtime Digital Games za PC


Ta hitropoteznica prinaša vsaj toliko smeha, kolikor škripanja z zobmi. Tempo je ključen in zadihaš šele ob koncu fajta.



Razporeditev ozemlja v večigralstvu botruje hendikepom. Kdor ima v bližini veliko mlinov, bo urneje sestavil soldatesko.

Rock of Ages 2

Bigger and Boulder



Dirkaško trkljanje po surrealističnih pokrajinah, zmešano s postavljanjem pasti, zidov in kitov, naredi Rock of Ages 2 za – drugačno izkušnjo.



Ključni element igre je njena neverjetna podoba, kjer se reinterpretacija umetnostne zgodovine spogleduje z animacijami skupine Monty Python.



Einstein je rekel, da Bog ne kocka. Ne, on keglja! Tale odlična bizarna arkada je dostojna naslednica zabavnega, skoraj kultnega Rock of Ages. V njej se Atlasova (pol)božja roka z drčanjem krogle trudi razbiti duri nasprotnega gradu. Hkrati širokopleči nebonosec, ki nadomesti Sizifa iz predhodnice, svoj dvorec brani pred enako usodo. Skalo igralec s tipkami ali kontrolerjem vodi po surrealni pisti, kar naredi igro za prismuknjeno kombinacijo hitroprste dirkalnice, stolpičaste obrambe in nadrealističnega balinčkanja. Med popotovanjem po čudoviti karti naš junak naleti na mnoge utrdbe, katerih imetnike mora poraziti. Sestavni del igre je namreč poigravanje z umetnostno zgodovino in Atlas se bo soočil tako z Jago babo kot z Van Goghom.

Tekma je postavljena na dirkališče, ki ga oba tekmovalca oplemenitita z izbranimi obrambnimi strukturami. Te so ustrezne duhu igre in obsegajo črede lepljivih krav, leve, privezane na balone, Da Vincijeve tanke in sode s pirotehniko. Pripomočki naj bi seveda nasprotnikovo kroglo zadržali ali celo uničili, da lahko Atlas s svojo prodre v nasprotnikov grad. Vrata zdržijo tri ali štiri nalete, odvisno od mase in pospeška rušilnega pripomočka. Po vsakem tresku morajo delavci izklesati novo oblo, tačas pa naš titan dopolnjuje obrambo ali nasprotniku podkuri s strelo. Zaradi navite fizike in različnih okroglin, ki so pred tekmo na voljo in obsegajo tako napihljive krave kot krilate sfere, je njihovo vodenje hecno. Čeprav nad nadzorom nimam pripomb, pa gre pričakovati pogoste padce v brezna in s tem povezano psovanje.

Kampanja nudi kakšnih pet ur odtrgane zabave, nekoliko brezvezni so le trije šefovski spopadi. Proti rodinovemu Mislecu je na primer treba skakati s strehe na streho in gaziti topove ter plesalke, kar ne izpade prav posrečeno. Dirkalni teren je pester in povezan z umetnostjo nekega področja, saj v Španiji krogla trklja mimo Dalíjevih stopljenih ur, na Škotskem pa skozi dvodimenzionalne srednjeveške podobe. Utrdb je kakšnih dvajset, vendar računalniški nasprotniki niso ravno enostavni in celo na najlažji stopnji igra nudi dovoljšen izziv. Dodatnih vsebin je še precej, tako za puščavnike kot za druženje v mnogo. Možno je tekmovanje proti času ali dirjanje med ovirami, z do štirimi človeškimi nasprotniki se lahko Atlas meri prek spleta, dvojica pa kotrlja za enim računalnikom na deljenem zaslonu.

Igra je enostavno nekaj posebnega. Tekme so uživaške, proge domišljene, veliko prostora je za piljenje obrambnih strategij. Vse skupaj še popestrijo animacije pred dirkami, ki so resnični presežek in spomnijo na Monty Pythone. Rock of Ages 2 je verjetno proizvod izkrivljenega uma, vendar – prosto po Salvadorju Dalíju – norost temelji na metodi. Edina mala minusa, ki ju najdem, sta nekoliko dolgovezno čakanje na nastanek nove krogle in rahlo dolgočasni šefovski spopadi. Za 15 evrov je to nakup, ki nudi obilo akcije in krohota.

87

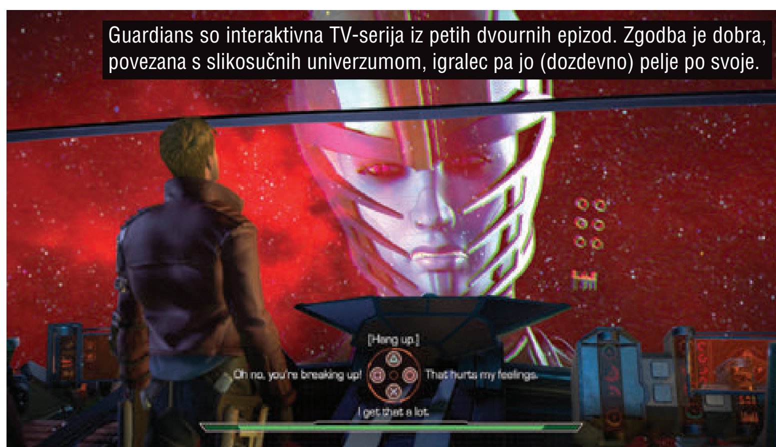
*Od absinta opiti **Grizli** pokozla skalo jo zaluča med krave in si sne uho.*

ACE Team / Atlus za PC



INTERAKTIVNI ZAŠČITNIKI OSVETJA

Donedavna smo na Slovenskem le največji piflarji slišali za Star-Lorda in puškarskega Rocketa. Nakar so Guardians of the Galaxy zmagovalno osvojili velika platna in zdaj tupega Draxa pozna poslednji čefur, punce pa se divijo nad malim Grootom. Ni čudno, da so se pri Telltalu odločili zanje, ko so po DCjevem Batmanu iskali nekaj iz Marvelove galerije. Petdelna galaktičnovarovalna prigoda sicer nima filmske licence, vendar se po videzu in duhu očitno zgleduje po slikosuku, bolj kot po originalnih stripih ali risankah. Kdor je užil obe kinopredstavi, bo zato kljub drugačnim obrazom na domačem, kajti mitos je isti. Raznobarvna peterica varuhov ima poznane značaje in izročilo, okoli se prevažajo z ladjico Milano, obiščejo postojanko v gigantski lobanji Knowhere, srečajo Yonduja, Mantis in Zbiratelja, imajo opravka s policijo Nova Corps ... Poleg tega špilavno inačico takisto tvorita znatna humornost in popevke starih dni, začenši z uvodnim komadom Livin' Thing od že davno pozabljenega ansambla Electric Light Orchestra.



Guardians so interaktivna TV-serija iz petih dvournih epizod. Zgodba je dobra, povezana s slikosučnih univerzumom, igralec pa jo (dozdevno) pelje po svoje.

PO SVOJE ČEZ GALAKSIJO

Gre za tipski Telltalov izdelek, torej interaktivno TV-serijo, ki se jo bolj 'spremlja', in ne za klasično piv-piv seka-seka videoigro. Poudarek je na uživanju v filmsko podajani in kadrirani pripovedi ter vplivanju nanjo. Rdeča nit je vigenj večnosti, sredstvo za vračanje življenja, za katerim se pehata vijolični Thanos in modra Kreejevka Hala. Obenem je z artefaktom mogote brezšivno povezan polbožji Gospodar zvezd, ki je osrednji protagonist, dasi nemalokrat ravno tako nadzorujemo kamerade. Raziskovanje ancientnega rituala tovarišijo vodi po raznih svetovih, a dobršen del dogajanja pripada družinskim dramam, ki se napajajo iz preteklosti likov. Gamora ima težave s kiborško sestro Nebulo, Petru ne dajo miru spomini na bolno mamo, modra gora mišic žaluje za poklano familijo in izgubljeno ljubezen objokuje celo zajedljivi rakun. Čeprav so teme in odnosi globoki, židanosti, burk in hecnih komentarjev ne manjka. V pikrostih kajpakda prednjači kosmatinec, dočim je Drax tradicionalno 'dobeseden'.
Igranje oziroma raje 'vmešavanje v odvijanje' je že mnogokrat preizkušeno. Nekaj je prostega razgledovanja po lokacijah, kot so templji in plovilo, precej je spopadov, v katerih je treba hitroprstno stiskati izrisane komande za udarce



Špil razloži ozadje sestrskega odnosa Gamore in Nebule. Tole pa je primer večje odločitve. Če srboritnice ne obdržimo v ekipi, se bo pojavila ob boku neprijatelja.

in umike, največ pa je pogovarjanja. Povest zvečine vijemo po svoje prav skozi izbire v dialogih. Manjše odločitve in mnogi odgovori nimajo nikakršnega vpliva in dajo samo drugačne reakcije. Nekatere replike kolovodji višajo ali nižajo naklonjenost določenih likov, na primer ko se mora med stalnim kreganjem postaviti na stran enega ali drugega sodelavca. To pospremi znamenito opozorilo "Ta in ta si bo to zapomnil." V vsaki od petih epizod pa je nekaj večjih razpotij, ki imajo za posledico drugačne, vzporedne prizore. Komu prodati truplo velikega nepridiprava, Zbiratelju ali policajem? V nesreči pomagati Draxu ali Grootu? Prijatelji morejo celo umreti ali iti po svoje ... Povsem drugačnih skozihodov resda ni in nekateri odgovori nimajo tolikšne teže. A občutek ob odločanju je fin.

POVEST BREZ ZAZNAMKOV

Guardians of the Galaxy zaradi dolžine kajpakda ne premorejo nasičenosti filma. Na trenutke se celo preveč vlečejo. A četudi ne presežejo Batmana in Game of Thrones, so priporočljiva izkušnja, v kateri je kot vselej najbolje uživati s kavča in v družbi. So barviti, smešni in mestoma obogateni s precej nepoznanimi, vendar vzdušnimi pesmimi iz sedemdesetih. Škoda pa, da licenčna glasba predstavlja majhen delček dvanajsturnega odvijanja, saj je slišati le dva komada na epizodo, medtem ko je večina igranja nema ali podložena z brezvezno melodijo. Lahko bi bila vsa muzika v vsakem od poglavij oziroma prosto na voljo. Toda če je to pikolovstvo, je precej večja hiba odsotnost zaznamkov. Četudi je bistvo izdelka v krojenju zgodbe, je preizkušanje drugačnih poti skorajda onemogočeno. Možno je zgolj reštartati epizodo brez preskakovanja sekvenc, kar je nezaslišano. Zvedavec si bo zato drugačne razplete raje pogledal na YouTubu. Telltale ga s tem stalno biksa, česar ne bom nehal ponavljati. Mar bi se zgledovali po Life is Strange, ki tako eksperimentiranje odlično rešeno.

Telltale za PC, PS4 in XBO ● 23 EUR


Bojevanje v teh 'špilih' je tekoče, samodejno, treba je samo stiskati komande v slogu 'gobica levo' ali 'drkanje križca'. Za razliko od Batmana tu napake niso možne.



Switchev sijajno sijoči zaslon glasno vabi k igranju na roko narisanih dvorazsežnih ploščadnih arkad, ki pa se jih na njem zazdaj ne tre. Tolikanj topleje je zato dobrodošla inačica odlične skakalnice Rayman Legends. Izvirnik je sicer izšel že pred štirimi leti, vendar se ni kaj dosti postaral ne videzno ne igralno. Nalezljivo navdušenje nad odlično udejanjeno platformsko akcijo, obešenjaški humor, fantastična animacija in domišljena okolica igri sijejo iz sleherne pore. Za nameček ji predseduje eden najbolj simpatičnih junakov v igričarstvu, brezuda žvau Rayman, ki nam je bržda tako blizu zato, ker je 'evropski'. Malce naiven in neroden, a hraber in stremeč k dobrosrčnosti. Kot tale starocelinska združba narodov, ki so se v eno bajto optimistično nabasali zato, da se ne bi ob prvi priliki spet zravsali.



Legende nudijo tako samotarsko ploščadenje kot skupinski trud z različnimi liki. Toda kot pri New Super Mario Bros več kot dva lika na ekranu že delata gužvo.



Z orokavičeno pestjo po škrgah

Stoletje po Raymanu 3 in kmalu po Origins Žarko s prijateljčki zasluženo drnjoha v rajskem gaju. Toda zlobni Sanjač in temni čarodej medtem zasužnjita množico lučkovcev in desetero kraljičen, kar terja posredovanje. Treba bo neustrašno šibati v desno, z veščim odskakovanjem premagovati ovire, mlatiti sovražnike, plavati, leteti. Nabor veščin ni nadgradljiv in ostane enak tako pri Raymanu kot kameradih. Igrati je moč kot debelušni Globox, mali Teensie ali princesa v skoraj treh ducatih gvantov, od Maria do Assassin's Creeda. Niti se Rayman ne izpopolni s pobiranjem priboljškov kot Mario z rakunsko obleko. Kleč je v razgibanih nivojih, ki sicer omogočajo ustavljanje za premislek in vohljanje za skritimi predeli, a stalno vlečejo k hitremu napredovanju. Če se ne vzpenjaš na brizgih gorkega zraka ali švicaš med lavanskimi gejzirji, skačeš v skladu z muzikalično podlago ali bežiš pred lačno nakazo. Devetero je šefov, od mehiškega rokoborca prek oklepljene krastače do zmaja, in čisto vsaka bitka je uživantska. Pri nekaterih pride do izraza fizika, saj ni vse gibanje na ekranu skriptano. Dostopanje do nivojev pa je ugodno nelinearno.
Toda Legends ni eno samo norenje, marveč so razvijalci mrežo vrgli širše. Kar nekaj nivojev je raziskovalnih, kjer iščeš stikala, brskaš po labirintih in celo tiholaziš. Prav tako nisi osamljen, temveč se ti marsikdaj pridruži lebdeči pomagač Murphy. Temu ukažeš, naj prereže vrv, spusti vodo ali požgečka monstruma po jajčkih, da te bo hihitaje spustil mimo. Taki prijemi v navezi s posrečenimi svetovi, od mehiško kuharskega do starogrškega, dajejo špilu svojstven okus. Sicer jih je le pet s po osmimi stopnjami in osnovni skozihod ni dolg. Življenj je neskončno in nadaljevalnih točk obilo. A tedaj nisi rešil niti polovice lučkotov, ne odklenil šestega, podzemnega sveta, ne videl predelanih stopenj iz Raymana Origins, ne izkusil dodatnih vsebin, kot so dirke s časom in izzivi. Naletiš tudi na skupek Murphyjevih nivojev, kjer je omogočeno upravljanje z dotikanjem zaslona namesto okornejšega gumba v kampanji. To imajo nekateri za minus, toda kaj bi se pripetilo, če bi nekdo igral na teveju in nato šel v prenosni način? Rešitev je dejansko salomonska.


Nekateri pravijo, da platformerji nimajo dobrih šefov. Dotični nekateri še niso igrali tega Raymana, kjer so glavarji prava eksplozija domišljije in humorja.

Kvaliteta, ki traja

Legends so ena boljših ploščadnic desetletja in lepo jih je videti na switchu. A njegova edicija si ne zasluži zveneče titule Definitive Edition. Četudi dogajanje zvečine teče pri svilnatih 60 sličicah na sekundo, se na več mestih zatika, česar na drugih platformah ni. Špil so stisnili na cenejšo štirigigabajtno kartico, zaradi česar tudi digitalna verzija sproti odpakira gradivo in – šteka. To obenem botruje dolgim včitavanjem. Ni možnosti, da bi en igralec v co-opu nadzoroval Raymana in drugi Murphyja, kot je imel urejeno wii U. Ta je za nameček podpiral pet igralcev na zaslonu; switch omogoča le četverico. Je pa res, da je gneča že tedaj velika. Edina preklopniška novost je prirejanje turnirjev v ločenem fuzbalskem modusu kung foot, ki je varljivo preprost in zna z gajstnimi kolegi postati osrednja zabava. Užgi, Cristiano Ray-naldo!
Borna količina novosti sama po sebi stežka upraviči vnovičen izdatek, kar je upoštevanja vredno predvsem zato, ker so špil izdali na vseh platformah. A če bi rad Legende igral premično ali jih še nisi izkusil oziroma če hočeš pač vse imeti v switchu, 'kjer je boljša vsaka igra™', 30 evrov ni visok strošek za resnično kakovosten naslov. ***Sneti***

Ubisoft. Prej: PC, PS4, XBO, PS3, XB360, wii U, vita (J242, 88). Zdej: switch.


Več sijočnežev kot zbereš, prej se ti odprejo naslednje stopnje. Nikdar ne veš, česa boš na njih deležen; med drugim tudi pobesnelega bega pred ognjebruhcem.



OVERWATCH

POD KOŽO





Leto in pol je minilo od izida Blizzardovega hero shooterja Overwatcha, ki se je lani upravičeno okinčal s številnimi nazivi igre leta, tudi našo. Sneti preveri, kako je z vobčim zdravjem te sodelovalne prvoosebnice in kam jo Nevihtniki peljejo.

Njega dni so si bili naši liki v večigralskih prvoosebnih streljačinah jako podobni in so se razlikovali kvečjemu po zunanjostni kožici ter orožjih. Pa še slednje smo v vodilnih igrah, kot je bil sloviti Duke Nukem 3D, pobirali sproti, namesto da bi jih erpegejsko določili pred bitko. A uravnilovka ni trajala in sredi devetdesetih se je zgodilo, kar se je zgoditi moralo. Klasični Quake, v katerem smo se prek telefonskih zvez ciljali med čekane z večno enakim naborom pušk in vojščakov, je dobil uporabniško modifikacijo, ki je pravila spisala nanovo. Mod Team Fortress je namreč uvedel poklice, od vojaka prek vohuna do ostrostrelca, ki so se razlikovali po opremi in sposobnostih. Eden se je odlikoval s hitrostjo, drugi je zdravil, tretji se je skrivati umel, peti je tvoril strelske stolpiče. Razdeljeni so bili v tri skupine – napad, obrambo, podporo – in spopadli so se v skupinah.

Dotični pristop je bil še kako važen tudi v nadaljevanju Team Fortress 2, ki je ohranilo devetero služb in čeznje poveznilo barvito, stripovsko grafično tuniko. Vnovič je bilo zelo važno, kako je ekipa sestavljena, kajti nekatere 'klase' so bile močnejše proti drugim in obratno. Ampak TF2 je prinesel še nekaj bistvenega: poklice je prelevil v dejanske junake, v osebe s karakterjem. Zmešani kurjač Pyro, naliti eksplozivar Demoman, francozarski Špijon, ruski Težak in ostali niso bili le nemi avatarji, prazne posode za naš ego in spretnost, temveč so se pačili, cmihali in otresali jezike v slogu "Upsi, nisem prinesel dovolj vreč za trupla!" Zato je prav druga Ekipna trdnjava najbolj uveljavila herojske streljanke, katerih razvojna pot je pripeljala do zdajle v vsem žanru najbolj igranega Overwatcha. Z njim je Blizzard storil tisto, kar od nekdaj počne najbolje: vzel je delujočo osnovo, jo izpilil in jo naredil nalezljivo kot prehlad.

OB ENIH ZJUTRAJ: "ŠE EN'GA!"

Moj cimer iz študentskih dni je imel navado reči, da če že zajebeš dan, ga zajebi orenk. Overwatch je v tem smislu perfekten naslednik vseh tistih samo-še-malo-odšpilam-in-grem-spat naslovov v slogu Civilizacije, X-Winga, Street Fighterja in Warcrafta, saj gresta zanj mimogrede vse dopoldne in popoldne, pa še večer. Večigralske spletne partije z nekje desetimi minutami trajajo ravno prav, da lahko skočiš noter tudi, ko si utrujen ali slučajno ne menjavaš plenic. In četudi se greš maraton, boji niso tako dolgi, da bi postali utrudljivi. Malo spomni na piškote domačica: lahko jih žreš po tekočem traku in šele po uri in pol ugotoviš, da si poln cukra ... ter se počutiš krasno.



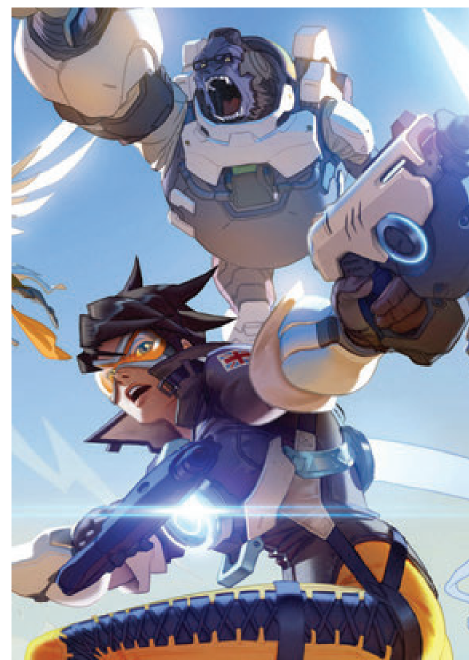
Zavzemanje točk je eden bistvenih načinov. Napadalna ekipa mora v območju stati zadosti časa, obrambna pa ji to preprečiti. Na sliki gre nam, agresivcem, kar dobro, kajti skozi Orisin ščit ne bo šlo zlahka.



Ker igra nima zgodbene kampanje, avtorji fabulo podajajo na druge načine. Eden od kanalov je mnogodelni spletni strip na *Comic.playoverwatch.com*.



Drugi način, da se podučiš o izročilu junacljev, so eksterne risanke, dostopne recimo na Tubi. Lastno ima mnogo likov, od miroljubnega bojevnika Bastiona do učenjaškega Winstona, ki eksperimentira na Mesecu.



Omenjajoč Winstona, on je tisti divjaški opičnjak zgoraj, pod njim pa značilno pištolo v luft moli brž-da najbolj prepoznavni lik v igri, Tracer.

Špil je privlačen zavoljo barvite, stripovsko stilizirane grafike, ki za maksimalno lepoto ne potrebuje mogočnega računala in krasno posreduje nekrvavo, kibernetsko štimungo. Pa vsled mojstrske zvočne podlage, ki obsega izvrstno glasbo (ah, te zapomnljive, zategnjene fanfare!) in nadmočne učinke, po katerih jasno razločiš, kje in kaj se dogaja okrog tebe. Ko slišiš "tling tling tling", nekje blizu nindža Genji odbija izstrelke, in ko začuješ kurblanje v slogu motorke, pobereš šila in kopita, kajti eksplozivnež Junkrat je pravkar zagnal svoje megarazstrelitveno kolo. In, jasno, zaradi fantastično dizajniranih, raznolikih herojev, ki jih je že petindvajset. Prav vsak poseduje ničkoliko igralnih detajlov in svojstveno, velikokrat poniglavo osebnost. Soldier 76 jadikuje nad starostjo, dečva Tracer je vsa hihitava in nafrfuljena, opičnjak Winston znanstveniško pametuje, germanska valkira Mercy se po švabsko priduša, da "vas bo dohtarca zdaj sprejela", brazilski kotalkar Lucio vrešči, ko se driča vzdolž sten ... Sleherni ima odzadnjo štorijo, ki jo predstavljajo sproti nastajajoče spletne animacije ter internetni stripi. Na tak način Blizzard sproti širi loro in krovno zgodbo o globalni vojni med prebujenimi roboti, korporacijami ter skrbniki future.

SIMETRA NI JETRA!

Po sposobnostih in orožjih so junaki v Overwatchu za razliko od denimo konkurenčnih Paladins nespremenljivi. A njihove veščine, ki jih imajo tipično po dve do tri, so pazljivo uravnotežene in namenjene okvirni vlogi v enem od štirih razredov: napadalnem, obrambnem, tankovskem in podpornem. Praktično vsi modusi se osredotočajo na tekmovanje dveh ekip s po šestimi člani in poudarjajo moštveno udejstvovanje. Temeljna sta dva: zavzemanje serije nadzornih točk in spremljanje tovora, ki ga ena druščina potiska proti cilju, druga pa ga ustavlja. Oboje ima časovno omejitev, da se partije ne razvlečejo. Vedno najbolj profitira tista stran, katere člani najbolje sodelujejo in so pametno izbrali vloge. Klasična razdelitev je 2-2-2, torej dva DPSja (damage dealerja ali poškodovalca), dva tanka in dva zdravilca. To zagotavlja pisanost in daje priložnost še komu drugemu razen nabritim mladcem z refleksi munga in preciznostjo sokola. Za vlogo reševalca ali tanka si lahko štiridesetletnik, pa boš z modrostjo, dobrim postavljanjem, napredno prostorsko zaznavo in izkušnjami vseeno imel šanso, da zasiješ. Do pred kratkim je bila morilsko učinkovita 'dive composition', agresivna in hitra sestava z Winstonom, ki s skokom in polkrožnim ščitom zasede položaj, pomagajo pa mu Genji, Tracer, Zarya, Lucio in Zenyatta. Zdaj se je to malo umirilo, a ne preveč. navsezadnje so napadalne konfiguracije najbolj zabavne in privlačne, ne da se tekma izrodi v defenzivno bezanje s snajperko Widowmaker in trpljenje pod Symmetrinimi laserskimi moduli. Junaka je moč po smrti menjati in tako s *counterpickingom* prispevati k uspehu, saj je po sistemu papir kamen škarje vsak močan proti nekaterim in šibek proti drugim. Natanko tako kot na žanrskem začetku v modanem Quaku.



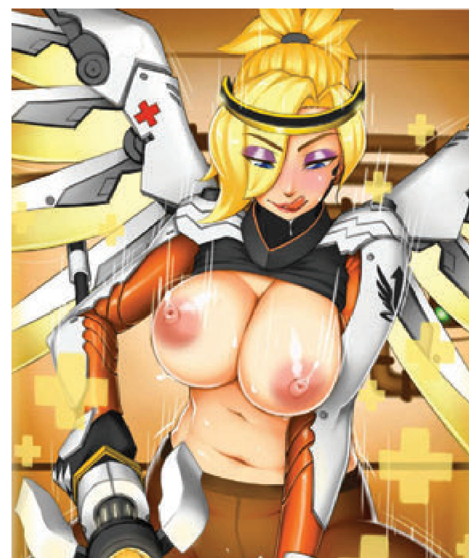
Tole se bo za mojega Hanzeljna slabo končalo, saj je ostrostrelec efektiven na razdalji, medtem ko korejska robotka D.Va z bližino pridobiva moč. Stežka bom jaz tisti, čigar igranje bodo pokazali kot 'play of the game'.



Doomfist je nov lik, ki je dopolnil arzenal napadalcev. Brambovci morajo odslej računati s še enim mofotom, ki lisičje kakor Genji uleti naravnost v sredino kur, da perje frči povsod. Še dobro, da ima bore malo energije.



Prizor je z World Cupa 2017, kamor se je ob veselju številčne publike kvalificirala Avstralija. Ko bi to prenašala TV Slovenija s Staretom na komentatorskem sedežu! Nedvomno bi padale legendarne izjave :).



Overwatchevi liki so tako prepoznavni, da so brž dobili pornoobliko. Splet je poln stripkov in animacij, kjer se Mercy, Tracer in ostale kavsajo ko nore.

DIRKA DO ULTA

Kooperativni vidik razodene Overwatchevo resnično privlačnost. Res je, da lahko vešč strelec, ki obvlada headshote, sam carryja igro, toda praviloma so to izjeme. Lastnosti in orožja herojev so kot puzle, ki iščejo kompanjone. Na primer mitraljezec Bastion plus tank Orisa, ki predenj postavi ščit, ali 'Pharamercy', kar pomeni letečo bazukašinjo Pharah v navezi z zdravilko Mercy, ki frči za njo in jo leči. Sodelovanje je važno tudi pri 'ultimatih', supermočeh, ki se odklenejo tolikanj hitreje, kolikor bolje se udejstvuješ. Zarya denimo sproži 'ult' v obliki črne luknje za zvlek nasprotnikov na kup, nakar flanker Reaper za pravi pokol uporabi sukanje okrog osi in streljanje vsevprek. Zbiranje energije za supermoč je dvoplastno, saj sestoji iz polnjenja lastne (kdaj zdraviti? kdaj streljati?) in odrekanja sovražnikom njihove. Pomeni, da ne rešetaš po njih v tri krasne in jim ne pustiš, da bi te poceni ugonabljali, saj jim to vse polni ult. Seveda je v igri poleg gole tehnične veščine prisotna tudi psihologija. Genji denimo poseduje nekajsekundno odbijanje krogel, kar je efektivno samo ob dobrem predvidevanju.

Učinkovito igranje takisto zahteva poglobljeno poznavanje odlično načrtovanih prizorišč, ki jih ni cela množica prav zato, ker je sleherno popiljeno do zadnje stranske sobe, tempiranega zavoja in sobane za obujanje umrlih. Anubisov tempelj z za napadalce smrtonosno drugo nadzorno točko, ki proti usklajenim branilcem terja odlično koordinacijo, bržda dosegljivo le z glasovnim komuniciranjem ... zavite azijske ulice s templjema ... vesoljska baza z zmanjšano gravitacijo za opasne skoke ... Vsako se vtisne v spomin in omogoča še in še analiziranja, usklajevanja ter predrkavanja. Spočetka lahko za nasprotnike vzameš bote, toda ob odsotnosti zgodbene kampanje moraš za realen vtis na linijo proti živim bitjem. Tam sta prvi postaji neobvezni quick play in zbirka alternativnih modusov arcade, kjer lahko jemlješ zastavo, dobivaš naključne heroje ali se greš strelstvo na izpadanje. Resno igranje domuje na kompetitivni lestvici s točkovanjem za razrede od bronastega proti platinastemu in velemojstrskemu. Povsod nabiraš izkušnje za levelanje lika, kar pa je namenjeno zgolj nabiranju škatel z lišpalnimi dobrotami, saj se lik s tem ne krepi. Ti 'loot boxi' ne vsebujejo igralnih prednosti, marveč kožice, izjave, poze in sličen stuff za vidno-slušno bahaštvo. Puhlo, a na nek kokičast način sede. Omeniti velja tudi boje enega proti enemu, 'brawle' z različnimi pravili in tematske, časovno omejene dogodke, kot so bile avgustovske Poletne igre z žogostrelom Lucioballom ter nagradami v obliki ekskluzivnih kožic.

"NOOB TEAM, FUCK OFF!"

Kot igra nezanemarljive kompleksnosti in globine ima Overwatch zajeten dolgoročen potencial, ki se ga Blizzard nadvse trudi uresničiti. Od lanske splovitve so v interesu svežine in zadovoljstva kupcev brezplačno dodali tako nove karte kot heroje in načine ter udejanjili več kot, ne boš verjel, sto dvajset dokumentiranih zaplat. Čeprav špil glede na začetno stanje ni totalno drugačen, so spremenili kar dosti, med drugim lastnosti herojev, ki oblikujejo metaigro. Vsakomur z računalniško verzijo je dostopen tudi beta strežnik PTR (Public Test Realm) z vsebino v nastajanju. Je pa res, da Razvojnike čaka še dosti dela, saj problemi niso tako nedolžni. Med resnejše sodita problematično razvrščanje ljudi v kakovostne razrede, nad katerim je dosti pritožb, in počasen dotok rangiranih točk za lestvični prehod v višjo klaso, ki je takisto deležen kritik. Ker sistem upošteva povprečne vrednosti uspeha za tvoj lik med celotnim obulusom bitk, je povsem mogoče, da pike ob zmagi celo izgubiš.

Največja kaprica za številne, tudi zame, je pak toksična skupnost v tekmovalni varianti. Ker so prodali več kot trideset milijonov kosov igre, so tesla pričakovana. A žalitev je res veliko. Ne mine partija, ne da bi nekdo drugim jebal mater, ker so zanič, on pa je zato izgubil. Niso redki tisti, ki nagajajo lastni ekipi, medtem ko je cvileča otročad itak standard. Zato sem ob druženju z naključneži na lestvini že davno odložil slušalke. Potem ko je zaradi stalnih in nekaznovanih nesramnosti priljubljenost Overwatcha v korejskih igralnicah konkretno padla (v tej deželi so na manko vljudnosti posebej občutljivi) in je skupnost dobesedno kričala, da je nekaj treba storiti, se je Blizz koncem julija le zganil. Udejanjili so večjo čuječnost, bane žaljivcev in splošno trebljenje plevela glede na prijave, ki jih fašejo debilčki. Slednjih niso pregnali, posebej tistih, ki kvarijo timsko izkušnjo in igrajo zase. A dozdeva se mi, da malo bolje vseeno je.



Če se ekipa, ki tovor potiska naprej, takole utabori na njem, jo zna biti težko spraviti dol in avtomobil ustaviti. Mimogrede, vozila so tematiki ustrezna in se vklapljajo v loro. Takih detajlov je v Overwatchu na tone.

ZDRAVO POT ŽELIM

Nevihtniki na čelu z razvojnim vodjo in podpredsednikom firme Jeffom Kaplanom, ki se je uveljavil kot rahlo neroden, a simpatičen obraz Overwatcha, elitno prihodnost špila od nekdaj vidijo v e-športni sceni. Vrata vanjo bo januarja odprla liga Overwatch League, kjer bodo najboljši z lestvice prišli pod lupo poklicnih ekip, popolnjenih tudi s profiči. Ekipe koreninijo v mestih s celin širom oble, njihovi lastniki pa so gotovinarji, ki bi radi posegli na novo področje. Bostonsko ekipo si je rezerviral lastnik moštva ameriškega nogometa New England Patriots, direktor baseballerjev New York Mets pa tisto,





Naphanost z markantnimi bojevniki je porodila tudi manjšo cosplayersko norijo. V like, kot je smrtnjaški strelec Reaper na sredini, in razne babure se napravljajo tako amaterji kot profesionalci. Na ogled se postavljajo na konvencijah, kot so Gamescom, Comic-Con in BlizzCon. Nekateri kostumi so res podrobni.

ki bo domovala v Velikem jabolku. Stroški so milijonski in ne pričakuj, da bo precej majhna slovenska overwatcherska skupnost sproducirala kak lokalen tim. Mogoče celotna alpsko-jadranska regija, pa še to je na meji verjetnega.

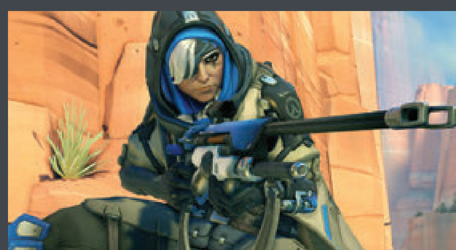
Temeljna ideja lige, da bi publika navijala za svojo ekipo na podlagi regijske pripadnosti, kakor Ljubljačani za Olimpijo. Seveda to vključuje možnost selitve celotne franšize nekam drugam, kot se dogaja v ameriških profesionalnih športih, prodajo znamke in podobne mahinacije. Ampak to naj se ne bi dogajalo pogosto in skozi leta naj bi ekipe ljudem prirasle k srcu. Strokovno hrbtenico ligi daje uveljavljena organizacija Major League Gaming, ki jo je Activision Blizzard predlani kupil za dobrih štirideset milijonov evrov in organizira turnirje v številnih igrah, od Dote 2 prek Call of Dutyja do Super Smash Bros. Njihova ekspertiza se pozna po naraščajoči prezenci Overwatcha kot e-športa, ki se gleda, streama in komentira. Julija smo navijali ob bitkah razvojne lige Overwatch Contenders, ki je nekakšen uvod v OWL, istega in naslednjega meseca pa prisostvovali obračunom v Overwatch World Cupu 2017 na štirih lokacijah: Šanghaju, Sydneyju, Katowicah na Poljskem ter Los Angelesu. Tu se je spektakularno spopadlo šestnajstero nacionalnih ekip, od švedske in španske do izraelske in brazilske, ki so se morale prej še kvalificirati na regionalni ravni. Cilj je bila vstopnica za finale na tomesečnem BlizzConu, kjer je Južna Koreja triumfirala nad Kanado. Sem ga gledal in bil navdihnjen za nadaljnje igranje. Tako prijatelji kot nakljičneži, naj bodo slednji še tako žaljivi. Zanimivejše, vznemirljivejše in krasotnejše večigralske streljačine nisem izkusil že leta.



Obstranske robe je čuda, od skodelic do figur. Male vinilaste dečvice so za reveže, zagreteži pa pljunejo stotaka in več za kompleksen plastičen kipec.

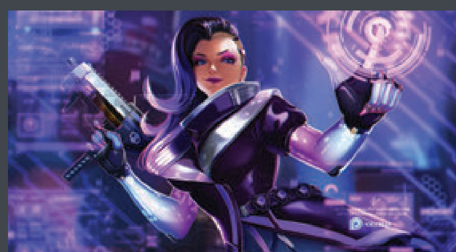
NOVI BORCI

Od izida je Overwatch zastonj dobil četvero novih, vnaprej odklenjenih bojevnikov (peti, Moira, bo zdaj zdaj). Za skoraj osemnajst mesecev se sliši malo, toda sleherni je premišljeno umeščen v roster in po svoje zanimiv. Nekateri so ob prihodu celo pretresli tedaj uveljavljene igralne strukture. Prostora za novince je še veliko, navsezadnje je v izročilu kup neuporabljencev in neuporabljenk. Od umetne pameti, ki se udinja kot napovedovalka, do enega od šestih ustanovnih članov organizacije Overwatch, Liaa.



ANA Egiptovska snajperka sili izven okvirjev dojemanja tega poklica. Njena puška z možnostjo bližanja pogleda poškoduje sovražnike, a obenem zdravi tovariše! To pomeni, da z njo snajpaš tako nasprotnike kot prijatelje in se dostikrat znajdeš v centru dogajanja, namesto da bi nekje kampiral kot Hanzo in Widowmaker. Precej svojevrstno. Prav tako zna nasprotnike uspavati, metati zdravilno-škodljivo granato (ugani, kaj za koga) in za ultimativno sposobnost okrepiti izbranega sotrpina.

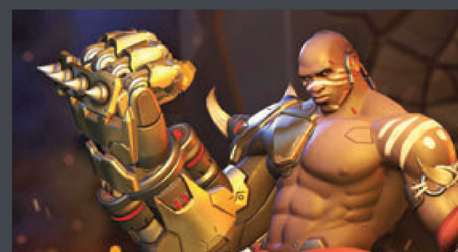
SOMBRA Enega težjih likov v Overwatchu ljudje niso požegnali, dokler jim njene moči niso obelodanili študiozni profiji. Sombrini mašinki učinkujeta predvsem na blizu, kamor se prebije s kratkotrajno nevidnostjo, iz nevarnosti pa švigne s teleportom na določeno lokacijo. Izredno koristno je njeno onesposabljanje sovražnih posebnih moči in zdravilnih paketov na tleh. V pravih rokah in proti določenim sestavam nasprotne ekipe je lahko dečva neverjetno efektivna.





ORISA Če je Reinhardt osrednji tank, je Orisa fantastičen drugi jedec poškodb in zaščitnik tima. Kentaverska robotinja je opremljena z daljnosežnim mitraljezom velikega nabojnika, postavljanjem zdržljivega ščita, neobčutljivostjo na rušilne napade in energijsko kroglo, ki sovrage potegne k sebi. Tudi iz zaklona, v zrak ali čez rob globeli! Za ultimativko pa na tla postavi stolpič, ki okrepi napade vseh bližnjih kameradov. Njen problem je okornost, ampak ta lik ume zmagati partije.

DOOMFIST Čisti ofenzivec Doomfist se igra kot streetfajterski stric. Na kratki razdalji Nigerijec proži šrotarico iz lenkov in izvaja čaroben aperkat, nakar oddaljene nesrečnike poleti treščit čez domine z raketno pestjo. Zatresti zna tla in se pri delanju poškodb obdajati s ščitom, za ult pa ima polet pod nebo, od koder prifrči kot smrtonosen meteor. Nasprotniki krog sicer vidijo, a če takoj ne mrknejo, je po njih oziroma kasirajo konkretne poškodbe. Ni presenetljivo, da je postal eden najbolj popularnih junakov, pa čeprav krožijo vprašanja, o kakšnem fistingu natanko govori Blizzard.





Aggressorju ob ušesu zraste tretje oko, s katerim si ogleda, če se to morda ni pripetilo zaradi sevanja naspidiranega wi-fi usmerjevalnika ali telefona. Pogrunta, da zaradi takšne radiacije ne moreš postati superjunak.

ŽARČENJE IZOBILJA

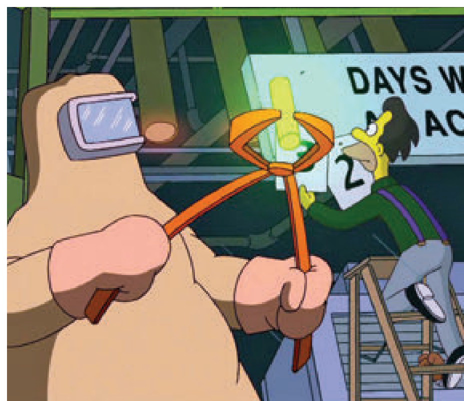
Med koristmi tehnološkega napredka važno mesto zaseda brezžičnost. Iznajdba radijske komunikacije na prehodu v 20. stoletje je poskrbela, da so brzojavke hipoma dospele tudi na ladje. Danes si ne moremo predstavljati, da bi televizor upravljali brez daljinca ali avto odklepali ročno, telefoni na špagi pa so le še spomin tistih, ki jih že malo grabi v križu. Wi-fi nam po zraku dostavlja vse od nizik do muzike in stopamo v obdobje, ko se nemara udejanji celo veliki sen Nikole Tesle, brezžična distribucija elektrike. Pri vsej tej dejavnosti informacije na daljavo tovorijo elektromagnetni valovi. Tako s fona do bluetooth slušalk kot s satelita v orbiti do antenskega krožnika ali z nadzorne postaje do RC-avteka.

To pomeni, da se moderni človek nenehno kopa v nevidnem sevanju, ki ga oddajajo wi-fi routerji, mobiteli in sorodne naprave. Ob omembi radiacije dosti ljudi stisne pri srcu, kajti černobilska nesreča je zakoreninila prepričanje, da pomeni nevarnost za nastanek raka, okvar zarodkov in lijavico. Strahove spodbujajo senzacionalistične objave, ki rednim uporabnikom mobitelov napovedujejo tumorje, kakopak vkup z oglasom za ščitnik za samo nekaj-celih-devetindevetdeset evra. Koliko vode pijejo takšna opozorila? Se ljudje res nezavedno obdajamo z napravami, ki nas bodo sčasoma zmutirale v grbave bradavičarje?? Navsezadnje s podobnimi procesi v mikrovalovkah presneto dobro kuhamo biološko tkivo, dočim radijske oddajnike obkrožajo visoke ograje! A po drugi plati ni dnevna svetloba nič drugega kot EM-sevanje, pa se strinjamo, da ni dobro stalno čepeti za zagrnjeno zaveso.

Brcanje elektronov

Brezvrvično sporazumevanje med onegaji poteka prek elektromagnetnih (EM-) valov, potujočega nihanja električnega in magnetnega polja. To je nesnovno sevanje, ki se širi s svetlobno hitrostjo. Vanj sodijo vidna svetloba, radijski valovi, rentgenski žarki ... Obstaja torej več vrst takšne radiacije, ki jo delimo glede na valovno dolžino. Radijski valovi imajo največjo – več deset metrov – in posledično najnižje število nihajev na sekundo oziroma frekvenco, saj sta ti količini obratno sorazmerni. Na nasprotnem koncu ždijo žarki gama z valovno dolžino tisočine nanometrov in gigantskimi frekvencami stotih eksahercev, to je ena in dvajset ničel zadaj! Podatek je važen, ker je od takta nihajev premo sorazmerna energija, ki jo takšna radiacija nosi s seboj. Če v človeka usmeriš televizijskega daljinca, bo zgolj skomignil z rameni. Če pa ga obliješ z dosti gamažarki, bo doživel nekaj podobnega kot prebivalci Hirošime tistega avgustovskega jutra leta 1945.

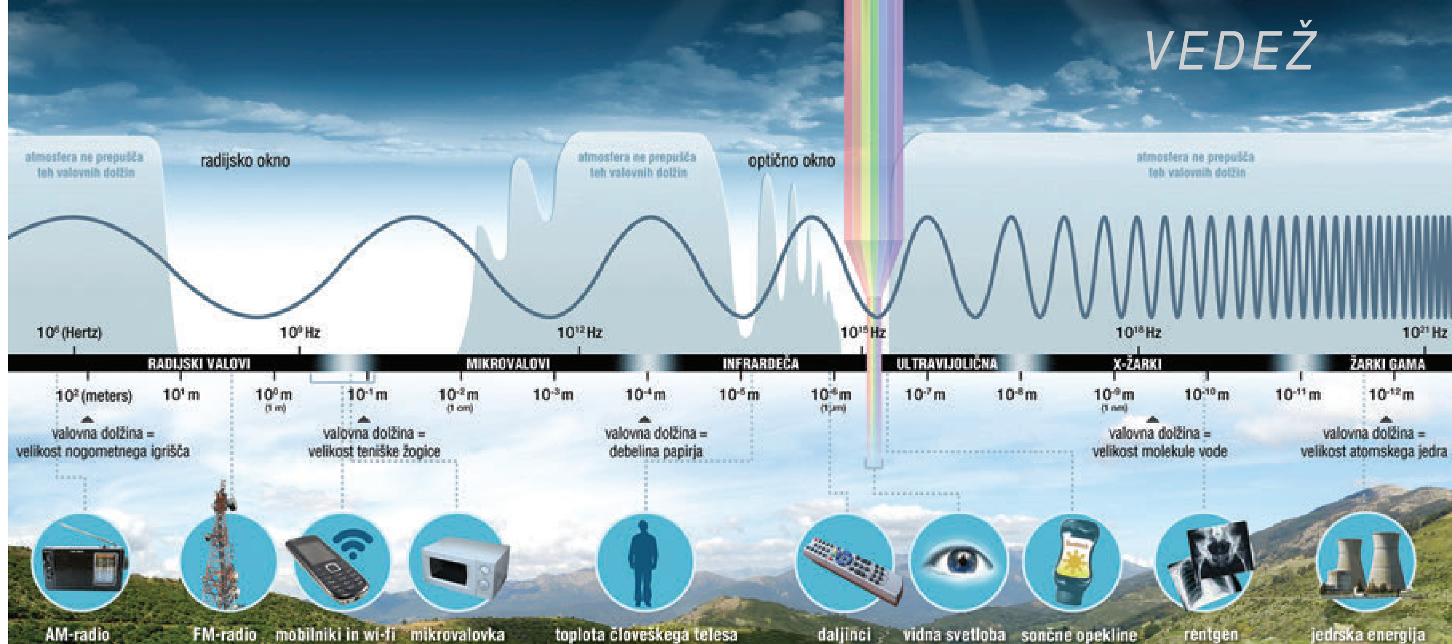
EM-valovi imajo torej odvisno od frekvence jako različne učinke na živa bitja, saj so nekateri nevarni že v majhnih količinah in drugi sploh ne. Najnevarnejši so žarki, ki lahko iz atomov izbijejo njihove elektrone, krožeče okoli jedra. Sevanje, ki ima za to dovolj energije, označujemo kot ionizirno (tudi ionizirajoče), saj atome spreminja v ione; preostalo z nižjo energijo je neionizirno. Meja med skupinama ni povsem enoznačna, saj atomi različnih kemijskih elementov za izbijanje svojih elektronov zahtevajo različne energije, zato je denimo neka frekvenca za enega lahko ionizirna in za drugega ne. Kljub temu lahko v grobem rečemo, da ločnica stoji na zgornjem koncu ultravijoličnega (UV-) dela spektra. To pomeni, da so visokofrekvenčni UV-žarki, rentgenski in gamažarki ionizirni, ostali ne. Seveda nista niti vidna in infrardeča svetloba, drugače bi lahko s televizijskim daljincem koga ugonobili.



Sevanje radioaktivnih razpadov v nuklearkah poleg žarkov gama vsebuje še elektrone in helijeva jedra. Oboje slednje ustavi skafander, dočim nas pred prvimi obvaruje samo več centimetrov svinca.



Tudi ionizirno sevanje zna človek koristno uporabiti, denimo pri slikanju telesa z rentgenskimi žarki. Ti gredo skozi mehko tkivo, dočim jih kosti deloma absorbirajo, kar da na filmu značilno sivinsko podobo. Seveda te doze radiacije niso prevelike.



Valovna dolžina je razdalja, na kateri element valovanja opravi en nihaj. EM-valovanja običajno ustavljajo snovi z delci podobne velikosti, kot je valovna dolžina, to pa pogojuje načine njihove izrabe. Radijske valove uporabljamo za komunikacijo zato, ker se najmanj izgubljajo v ozračju. Zemljina atmosfera v vesolje prepušča zgolj del vidne svetlobe in radijskih valov. Zato so optični in radijski teleskopi za opazovanje vesolja na tleh, dočim morajo infrardeče in druge posaditi na satelite.

Ioniziranje pod vplivom žarčenja je v človeškem telesu hudo neugodno, saj razkraja molekule, s tem pa vse od celičnih sten do encimov in dednega zapisa. Zato ljudje, močno ožarčeni ob jedrskih napadih ali nesrečah, razpadejo pri živem telesu, dočim oni z manjšimi prejetimi dozami trpijo za povečano pojavnostjo raka. Sevanje gama je namreč ena od posledic radioaktivnih razpadov. A da se položaj zakomplicira, tudi neionizirno sevanje ni čisto nedolžno. Četudi elektronov ne izbije, jih lahko pri višjih energijah porine v druge krožnice, kar prav tako spremeni lastnosti snovi. S temi pojavi se ukvarja organska fotokemija in mednje denimo spadata fotosinteza ter porjavitev kože zaradi sončenja. Ti procesi so lahko bodisi koristni, kot je izdelava vitamina D v koži, bodisi škodljivi, kot je nastanek prostih radikalov, ki pospešujejo staranje. Zaradi tega nam pred soncem ni treba bežati, je pa izpostavljanje kljub vsemu pametno omejiti.

Vse seva

Z ioniziranjem in podobnimi učinki se nam pri komunikacijskih načinih ni treba ukvarjati, saj nikjer ne uporabljamo UV-, rentgenskih ali gamažarkov. Ko torej govorimo o sevanju uporabniških naprav, je vsakršno spominjanje na radioaktivni znak neutemeljeno in zavajajoče, saj so valovi izključno neionizirni. Najvišja uporabljena frekvenca je tista vidne svetlobe, ki jo trenutno skušajo izkoristiti v brezžični tehnologiji li-fi, o kateri smo že pisali. Široko uveljavljeni pristopi pa podatke nosijo na valovanju s še manj herci. Daljinski upravljalniki rabijo IR-svetlobo, vse preostale naprave, od routerjev do plastičnih avtekov, pa radijske valove, med katere na zgornjem frekvenčnem koncu spadajo mikrovalovi. Čeprav takšno valovanje nosi manj energije od vidne svetlobe, pa se hkrati manj izgublja z absorpcijo v okolici in zato doseže dlje in globlje. Tako vidno in infrardečo svetlobo koža ustavlja, mikro- in radijski valovi pa prodrejo globlje v telo.

To pri ljudeh lahko sproži vtis, da znajo biti nevarni, saj se laiku ne čuje spodbudno, da ga neka elektromagnetna polja žgečkajo po ledvicah. A doslej so strokovnjaki spoznali le dve vrsti možnega vpliva teh sevanj na človeško telo, ki sta temelj naslednje važne ločnice med njimi. Pri prvi vrsti v tkivu z indukcijo povzročijo električni tok oziroma prerazporejanje naboja. To je enak pojav, kot nam omogoča, da kuhamo na indukcijski plošči ali brezvrvično polnimo fone. Opisano povzročajo tako imenovana nizkofrekvenčna sevanja pod sto kiloherci, kamor spada manjši del radijskih valov. Pri drugi vrsti učinkov na telo je posledica izpostavljenosti segrevanje tkiva, kar lahko doma preizkusiš na piščancu v mikrovalovki. To pa povzročajo visokofrekvenčna sevanja med stotimi kiloherci in UV-svetlobo, kamor spada večina žarkov v brezžični komunikaciji.



Poglavitna značilnost elektromagnetnega valovanja, ki se širi iz ene točke enakomerno v vse smeri, je tista, da njegova jakost hitro pada – s kvadratom razdalje. Zato je moč sevanja čisto blizu anten največjih radijskih oddajnikov zelo visoka, saj morajo signal, ki mu urno peša jakost, poslati sto in več kilometrov daleč.

KOZMIČNO RAZSVETLJENJE

Sončna svetloba je največji opomnik, da smo že od nekdaj obsevani. Bržčas je slehernik že izkusil posledice prevelike, morda tudi premajhne doze sončenja. Tu gre za ultravijolične žarke, in sicer iz srednjega ter nižjega dela UV-spektra. Načeloma so neionizirni, vendar imajo ob preveliki izpostavljenosti vseeno negativne učinke, med njimi rakotvornost. Višji, ionizirni UV-odsek Zemljino ozračje uspe blokirati in nas tako zaščititi. Toda ta zaščita z višino šibi. Verjetno si čul za podatek, da človek na enem transatlantskem letu faše toliko žarčenja kot v slabem mesecu normalnega bivanja na tleh, oziroma toliko kot pri dveh telesnih rentgenskih slikanjih. To je posledica na eni strani redkejše atmosfere na višini dvanajstih kilometrov, koder letijo potniška letala, in na drugi šibkejšega magnetnega polja Zemlje pri polih. Najkrajša letalna pot iz Evrope v ZDA namreč ovije planet tako, da seže precej na sever.

Oboje do človeka na avionu pripusti več visokofrekvenčnega UV- in kozmičnega sevanja. Slednje pride od zvezd, tudi Sonca, in pravzaprav v devetindevetdesetih odstotkih vsebuje bliskovito leteče snovne delce, kot so atomska jedra, ne elektromagnentnih valov. Za potnike načeloma ni problem, medtem ko morajo biti piloti in stevardese previdnejši. Študije namreč kažejo, da ob napačno načrtovanem delovniku tvegajo povečano pojavnost melanoma. Letalske posadke so tako podobno sevalno obremenjene kot uslužbenci jedrskih elektrarn. V bistvu se šele v zadnjem času širi praksa, da letalske družbe upoštevajo opozorila astronomov o sončevih nevihtah, v času katerih se jakost sevanja močno poveča. Tako je denimo nastal Nasin sistem NAIRAS.


Pravzaprav tudi generatorji v elektrarnah, kakršen je tale na sliki, izkoriščajo učinek elektromagnetnega polja na daljavo. Moč vode, vetra in sličnega namreč žene gred, ki suče zbir magnetov. Njihovo gibajoče magnetno polje pa po okoliškem navitju žic požene električni tok. Elektromotorji opisani princip obrnejo.

Čeprav nizkofrekvenčne valove v elektroniki redko uporabljajo, so v okolici stalno prisotni. Gre namreč za stranski produkt obratovanja vseh električnih naprav, vključno s tistimi za razpošiljanje toka – daljnovodi! Sleherni delujoči elektrostroj, od domačega sesalca do tipkovnice, oddaja elektromagnetno sevanje, ki nastane kot posledica tokov v njem. A ta radiacija je tako neznatna, da ne bo nobenih posledic, če imaš kot ulični hiphoper ob glavo nenehno priliman kasetofon. Prej se lahko nadejaš odrgnin ali težav s sluhom kot negativnih učinkov sevanja. Malo drugače pa je z visokonapetostnimi daljnovodi.

Prasketajoče žice

Da so izgube čimmanjše, elektriko na velike razdalje pošiljamo pri silnih napetostih. Te pri nas dosežejo štiristo kilovoltov, tok pa 1600 amperov. To okoli vodnikov oblikuje močno nihajoče EM-polje, ki na tleh direktno pod daljnovodom preseže mejne vrednosti, svetovane za navadnega človeka. Delavci na omrežju imajo drugačne normative. Sevanje pade pod mejno vrednost na okrog petdesetih metrih razdalje od žic, kar je tik ob trasi daljnovoda, saj so štiristokilovoltni običajno visoki okrog 45 metrov. Nato jakost kot pri vsaki obliki neosredotočenega EM-sevanja pada s kvadratom razdalje, kar je zelo hitro. Zato nekaj sto metrov stran ni več omembe vrednega odtisa v okolju.
V praksi to ne pomeni, da te bo ob hoji pod žicami pričelo stresati kot na električnem pastirju. Uradne mejne vrednosti so kot vse s tega področja, ki jih bomo še srečali v nadaljevanju, podvržene dodatnim varnostnim faktorjem. To pomeni, da so postavljene na okrog desetino tiste vrednosti, pri katerih so v laboratorijih zaznali dejanske negativne učinke. Za civilno prebivalstvo je običajno vštet dodaten preventivni faktor. Zato niti pod največjimi daljnovodi ni treba panično pospešiti koraka, saj niso grajeni tako, da bi bili nevarni okolici. V bistvu se lahko mirne duše uležeš pod enega in napraviš piknik s poslušanjem značilnega BZZZKa po žicah tam zgoraj. Postavljati prikolico in tam kampirati pa vseeno ni priporočljivo, že zaradi tega ne, da ti ob kakšni nesreči vse skupaj ne zgrmi na glavo. Zato neposredno pod njimi ne gradijo bajt.


Električni vodi se na poti do hiš razvejijo na takšne s precej nižjimi napetostmi od onih na velikih daljnovodih. Obcestni s 400 ali 10.000 volti ti lahko zavdajo samo v primeru, če se ti zrušijo na glavo.



Najbolj zaskrbljeni lahko vselej posežejo po ročnih dozimetrih izpostavljenosti EM-sevanju in svojo obremenitev izmerijo v praksi. Te naprave običajno uporabljajo delavci v energetiki in se ločijo na merilnike nizko- ter visokofrekvenčnih valovanj.

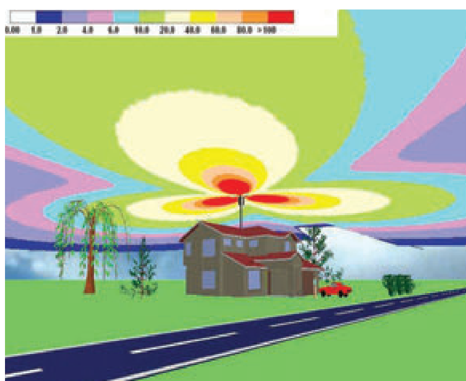
Ali ima dolgotrajno življenje blizu visokonapetostnih žic posledice za zdravje, je debata, ki buri duhove od leta 1979. Takrat je izšla epidemiološka študija, ki je zaznala rahlo statistično povezavo med pojavom levkemije pri otrocih in bližino daljnovodov v ameriškem Denverju. Vse odtlej se temu vprašanju posveča ogromna količina znanstvenikov s Svetovno zdravstveno organizacijo (SZO) na čelu. Še vedno velja sklep, da za takšno vzročno povezavo ni dokazov. Izsledki množice drugih raziskav namreč niso zaznali podobnih odstopanj in rezultati originalne študije bi bili lahko posledica množice drugih rakotvornih dejavnikov, ki jih takrat niso upoštevali. Takisto nam ni znan biološki mehanizem, ki bi lahko pripeljal do obolevanja. SZO tako za nizkofrekvenčna sevanja pravi, da niso škodljiva niti na dolgi rok, v kolikor si zgleden občan in ne plezaš vsako jutro za zajtrk na bližnji daljnovod.


Kar poškoduje, lahko rabi kot orožje, in to velja tudi za mikrovalove. Toda ameriški Active Denial System ni pečica za cvrtje teroristov, marveč neubojna naprava, ki povzroča pekočo bolečino. Vojski ni bil preveč všeč, zato razvijajo civilne inačice.

Pečica ob ušesu?

V visokofrekvenčnih sevanjih ranga gigahercev, s kakršnimi se sporazumevajo mobiteli, se polje menjava prehitro, da bi lahko induciralo tok. Zato pa pospešujejo sukanje in vibriranje molekul v snovi, s čimer narašča njihova notranja energija. V snovi torej generirajo toploto, kar je princip, ki ga izkoriščamo v mikrovalovnih pečicah. Slednje imajo celo podobno frekvenco blizu 2,4 GHz, kot jo uporablja wi-fi! Tosortna radiacija torej vsekakor zmore škoditi živim bitjem – če jo doziramo v prevelikih količinah. Seveda telefonov nihče ne projektira na način, da bi ti ob pogovoru skuhali možgane. Uporabna elektronika je zasnovana tako, da deluje pri jakostih sevanj, ki ob pravilni rabi na ljudi v okolici nimajo negativnih vplivov. Navsezadnje te lahko ubije tudi pitje vode, če pretiravaš.
Važno je zadržati dovolj nizko jakost radiacije, da je telo sposobno dodano toploto razpršiti v okolico, preden se temperatura dvigne na raven, ki bi povzročila motnje v delovanju organizma. Nekako tako, kot je lahko nevarna visoka vročina ob boleznih. V laboratoriju so dognali, da je meja, nad katero lahko pride do kvarnih vplivov, pri štirih vatih vsrkanega sevanja na kilogram biološkega tkiva. Tako so


Otroci so teoretično občutljivejši na sevanje telefonov, saj je spričo manjših glav v primeri z odraslimi tkivo bolj obremenjeno, obenem pa se še razvija. A zaenkrat tudi tu epidemiološke študije še niso pokazale zaznavnega porasta pojava bolezni.

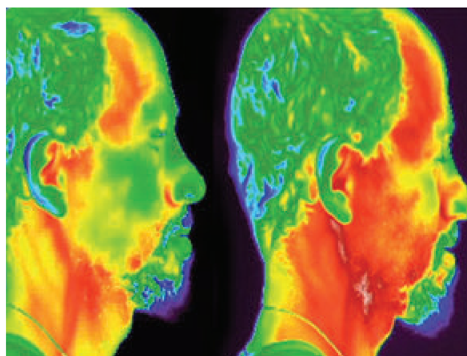


Tako se sevanje širi okoli trikrake bazne postaje signala UMTS, postavljene na drogu nad hišo. Najmočnejše je v vodoravni smeri, kjer je rizično območje dolgo okrog sedem metrov. Na strani inštituta INIS najdeš takšne sheme še za razne druge vire.



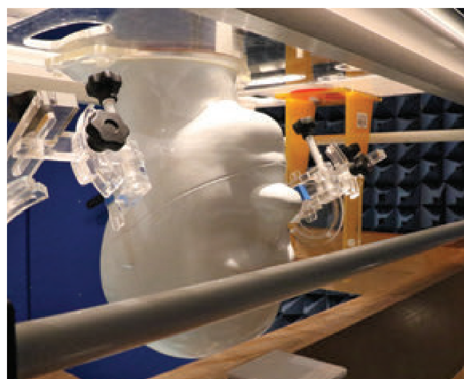
Z razmahom interneta stvari in 'pametnih gospodinjstev' bodo razne antenice čepele povsod okoli nas. Načeloma se moč EM-valovanja z interferenco lahko sešteva, podobno kot pri zvoku ali valovanju na morski gladini. A ker so jakosti stran od posameznih anten zelo nizke, niti veliko število virov ni vzrok za skrb.

oblikovali merilo specific absorption rate (SAR), torej specifično stopnjo absorpcije organizma, z enoto vat na kilogram telesne teže. Na njegovi osnovi so mednarodne inštitucije sprejele standarde, ki jih morajo izpolnjevati naprave, če jih želijo poslati na trg. Meja za delavce v elektrotehniki je postavljena na 0,4 W/kg, torej desetkrat nižje od nevarne količine. Za običajne uporabnike je dodan še petkratni varnostni faktor, kar pomeni 0,08 W/kg. Takšnim kriterijem sledijo snovalci wi-fi routerjev. Tam so vrednosti običajno presežene na razdaljah pod par centimetri od anten, kjer dosežejo okrog pol vata na kilogram. A celo če anteno primeš, nikdar ne prideš blizu 4 W/kg. To pomeni, da si povsem varen, dokler usmerjevalnika nimaš stalno v naročju, pa še tedaj ti najverjetneje ne bo hudega.
Pri mobifonih je zakonodaja še striktnejša. Izmerjene vrednosti SAR morajo biti jasno navedene med lastnostmi teh naprav. Tu je kriterij zaradi specifične rabe nekoliko prirejen in se glasi, da je mejna vrednost pri 'dveh vatih na kilogram, porazdeljenih v desetih gramih tkiva v glavi in vratu, izmerjenih v šestih minutah'. Če mobitel ne pade pod ta dva vata na kilo, ne sme na trg. Z njim si torej ne moreš skuhati jajca niti, če si MacGyver. Danes takšnih primerov itak ni več, kajti z razvojem se sevalni izpust telefonov v bistvu niža! Nokia 3310 je na primer sevala s slabim vatom na kilogram, današnji Samsungovi galaxyji pa to počno s pol tolikšno jakostjo. Večina proizvajalcev drži pod 0,6 W/kg, razen Appla. Ifon seva z več kot vatom na kilogram. Na to velja biti pri nakupu pozoren, če te takšne reči skrbijo.



Temperaturne spremembe glave ob telefoniranju so zaznavne s toplotno kamero. Vendar je treba takšne slike jemati z rezervo, saj je učinek na koži bolj posledica segrete naprave kot sevanja! Pravi vpliv lahko doženemo le z meritvami v notranjosti.

Tudi bazne postaje niso razlog za skrb, čeprav rastejo kot gobe po dežju, ker imajo višje frekvence novejših tehnologij manjši doseg. Snop njihovih anten je običajno usmerjen vodoravno glede na tla in v tri ali štiri smeri. Mejne vrednosti presežeš zgolj, če se na razdalji nekaj metrov postaviš direktno pred anteno. Česar ne počne nihče, razen če je delavec, ki je za takšno ravnanje izšolan. Projektanti morajo pri gradnji baznih postaj namreč zadostiti normativom in poskrbeti, da naključni mimoidoči ne bo nikdar stopil v nevarni snop. Tudi če je antena postavljena kar na streho stanovanjske hiše, za njene prebivalce nevarnosti ne bi smelo biti. Praktične meritve sevanj so zgovorne: v običajnem ljubljanskem naselju je jakost radiacije baznih postaj, ki so nekaj sto metrov proč, primerljiva s tisto starega radiotelevizijskega oddajnika, ki je dvajset kilometrov stran. Pa zaradi slednjih nihče ni zganjal vika in krika ...



Osnova laboratorijskih meritev telefonične radiacije je tak plastičen model človeške glave, imenovan 'fantom'. Vanj z vrha vlijejo tekočino, ki žarke absorbira podobno kot tkivo v glavi. Vanjo nato potopijo senzorje, ob model pa prislonijo mobinaprave.

Previdnost vseeno velja

Poglavitna avtoriteta, ki določa standarde, je Mednarodna komisija za varstvo pred neionizirnimi sevanji ICNIRP s sedežem v Münchenu. Gre za neodvisno nevladno organizacijo, ki jo finančno podpirajo Evropska unija, Mednarodno združenje za zaščito pred sevanjem, Svetovna zdravstvena organizacija in Mednarodni urad za delo in vlade držav. Danes veljavne smernice za neionizirno sevanje je oblikovala leta 1998. Njenim navodilom sledi zakonodaja večine držav po svetu in rabi kot glavno svetovalno telo SZO. Posledično te napotke ubogamo tudi v Sloveniji, kjer pa imamo pravzaprav med evropskimi državami eno bolj striktnih zakonodaj. Slovenska Uredba o elektromagnetnem sevanju namreč na občutljivih območjih, kot so vrtci in zdravstveni domovi, zahteva desetkrat strožje vrednosti od mednarodno sprejetih!
ICNIRP zbira in pregleduje vse raziskave s področja neionizirne radiacije, ki jih je ogromno. Segajo od epidemioloških študij, ki skušajo zaznati statistično povezavo med življenjskim slogom in pojavnostjo bolezni, do laboratorijskih na živih bitjih ter gojenih tkivih. Veliko raziskav je bilo opravljenih na poskusnih živalih, ki so preučevale morebitne vplive telefonskega signala na pojavnost raka. Živali so na primer skozi ves življenjski cikel izpostavljali GSM-oddajniku pri devetsto megahercih in dognali, da tveganja za razvoj tumorjev ni. Ena redkih izjem je bil preizkus iz leta 1997, ki je v osemnajstih mesecih uspel sprožiti limfom – rak limfnega sistema – pri nekaterih miših, gensko dovzetnih (!) zanj. Podobne rezultate dajejo poskusi na celičnih kulturah, kjer so le v peščici primerov opazili morebitne vplive na stopnjo poškodb DNK. Zato je Mednarodna agencija za raziskave raka IARC pri SZO sevanje telefonov in wi-fi naprav pospravila v kategorijo 2B, ki pravi, da so potencialno rakotvorna. To pomeni, da trdnih dokazov za to v splošnem ni, a tudi še ni dokazov, da nikdar niso zločesta oziroma v kakšnih razmerah niso. Zato bo potrebnih še več raziskav, da bomo lahko imeli mirno vest glede podrobnosti.



Dedni zapis nosi navodilo tako za sestavo kot delovanje celic, zato lahko njegove spremembe povzročijo okvare. A molekula DNK ima vrsto lastnih mehanizmov za obrambo pred poškodbami, od 'varnostnih kopij' do popravljanja odsekov.

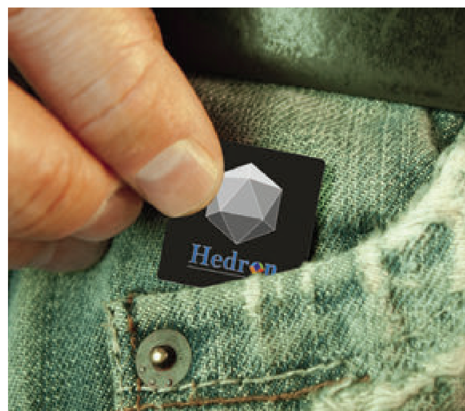


Koliko laboratorijskih kosmatih zverinic je dalo življenje, da imamo varnostne standarde za neionizirna sevanja, ne bomo nikoli izvedeli, saj taki podatki ne zaidejo na embalažo naprav. A zavedati se je treba, da so tovrstne raziskave obsežne.

Skratka: ob pravilni rabi elektronike za posameznika ne bi smelo biti nevarnosti, kljub temu pa bi se ta morda lahko pojavila ob nepravilni ali dolgotrajni rabi ter pri ljudeh, ki imajo za to morda genske predispozicije. Povsem varni torej vseeno nismo. S to mislijo so oblikovali 'načelo previdnosti', ki pravi, da se je zaradi vrzeli v človekovem strokovnem znanju koristno zateči k preventivnim ukrepom. S tem bi že danes zmanjšali tveganje morebitnih škodljivih vplivov, ki jih slutimo, dokazati pa jih ne moremo. To v splošnem pomeni ravnanje, s katerim zmanjšamo jakost in trajanje izpostavljenosti sevanjem. Na primer: wi-fi routerja nimaš postavljenega na nočni omarici ob postelji. Ne počneš parkourja po baznih postajah telefonije. Mobidik uporabljaš na področju z močnih signalom, kajti tam se antena za vzpostavitev povezave manj napreza in s tem manj seva. Naprave nimaš pospravljene v prsni ali hlačni žep, marveč v torbi. Ponoči je na polici, ne pod povštrom. In tako naprej. Ni nujno, škoditi pa ne more. Dokler nisi paranoičen in se ne odevaš v alufolijo.

Sevanje strahu

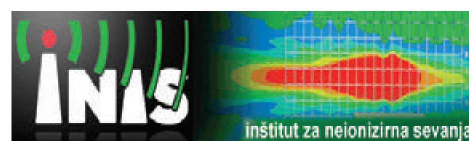
Nekaj negotovosti torej vseeno obstaja in ta se lahko v dobi množičnih medijev ter interneta urno razraste v množičen strah, ki ga šarlatani izrabljajo za lasten zaslužek. Nemalo zaslug za širjenje paranoje ima nekaj vidnejših sodnih postopkov, ki so jih tožniki sprožili proti proizvajalcem mobitelov, češ, da so njihove naprave krive za nastanek tumorjev. V večini ameriških procesov, kot je bil leta 2002 proti Motoroli, je sodnik sklenil, da dokazov za obtožbe ni. Ven pa štrlita dva italijanska primera iz leta 2009 in letošnjega, kjer so razsodili drugače – da je dolgotrajna, več kot desetletna raba pri tožnikih povzročila benigne tumorje. Stroka nad takšnimi sklepi viha nos, italijanska sodišča pa niso znana po spoštovanju znanstvenih meril, saj so bili tamkaj pred leti obsojeni seizmologi, ker niso prav napovedali potresa.
Dolgotrajne epidemiološke študije, kot je bila Interphone med letoma 2000 in 2010, niso zmogle odkriti vzročne povezave med rabo telefona in tumorji glave, kot je gliom. Interphone je zajel skoraj petnajst tisoč ljudi iz trinajstih držav. Je pa res, da večina longitudinalnih raziskav ni segla dosti dlje od desetih let rabe mobilnega telefona. Kakšne so morda lahko posledice stalne dnevne rabe po petnajstih ali dvajsetih letih tako še ne vemo zagotovo. Prav od tod načelo previdnosti. No, pod slednjega gotovo ne spada raba ščitnikov pred telefoničnim sevanjem.
Te običajno dobiš v obliki nalepk ali ploščic za v žep in obljubljajo magično varovanje, pa še pucanje čaker, če plačaš dodatno, da jih bioenergetsko skalibrirajo. Že v štartu bi moral biti ščitnik pred sevanjem prirejen anteni posameznega telefona, zato so univerzalni popoln nesmisel. Prav nasprotno – v resnici so škodljivi! Če dejansko zmanjšujejo jakost EM-polj, namreč to pomeni, da telefon teže vzpostavlja povezavo, s čimer se bolj napreza in torej seva več, ne manj!
Večina teh internetnih domnev o škodljivosti trdi, da obstajajo novi, neznani mehanizmi učinka na organizme, ki jih strokovnjaki še niso odkrili. Da bi jih ločili od uradno priznanega toplotnega, jim pravimo 'netermični'. A kot rečeno, dokazov zanje nimamo. Malo verjetno je, da bi se po dolgih letih nenadoma pojavile hude bolezni, saj se v nasprotju z zahrbtnimi rakotvornimi snovmi, kot sta azbest in dioksin, sevanja ne odlagajo v telesu. Razen tega obstajajo ljudje, ki trdijo, da so na elektromagnetno žarčenje še posebno občutljivi, kar naj bi se odražalo v slabem počutju, utrujenosti, motnjah spanca in podobnih neprilikah v bližini routerjev in telefonov. To tako imenovano EM-hipersenzitivnost so takisto dovolj strokovno raziskovali in prišli do zaključka, da gre kratkomalo za placebo oziroma hipohondrijo. Preiskovanci so namreč trdili, da jim je sevanje zavdalo, ko so jim znanstveniki v laboratoriju zgolj rekli, da so ga prižgali, pa ga v resnici sploh niso.



Takšno varovalo pred 'elektromagnetnim stresom' naj bi s starodavnim mineralom 'harmoniziralo naše biopolje'. Žal pa ne varuje pred učinki HAARPa ter chemtrailov in napravami tajnih agentov. Jojmene.

Antene stran od postelje

Elektromagnetna oziroma vsakršna radiacija za naš organizem ni novost. Tudi če odstranimo vse stroje novodobne civilizacije, nas že od nekdaj obkroža v naravnem okolju. Tam zgoraj je sonce, prebadajo nas kozmični delci, pa žarki radioaktivnih snovi, kot je plin radon, ter drugih bitij, saj sleherni objekt seva najmanj toplotno energijo. Napak je na človeško telo gledati kot na krhek kup mesa, ki ga bo grd pogled radijske antene scvrl v pečenko. Naša tkiva znajo sprejeti določeno dozo sevanj in njihove učinke do neke mere nevtralizirati. Resda to dostikrat pomeni krpanje molekularnih poškodb, a tako pač zemeljski organizmi delujejo že od pradavnine. Vendarle pa človek v zgodovini še nikdar ni bil izpostavljen toliko radijskim valovom kot danes. Ob pretiranem obsevanju z njimi vsekakor lahko pride do poškodb, zato je njihova raba zamejena s pravilniki, ki nas varujejo pred prevelikimi dozami.



DOMAČE GORE STROKOVNJAKI

Kar za mednarodno področje pomeni ICNIRP, je pri nas ljubljanski Inštitut za neionizirna sevanja INIS. Raziskovalci z direktorjem dr. Petrom Gajškom na čelu izvajajo široko bero meritev na terenu in računskih simulacij v laboratoriju ter pomagajo pri usposabljanju. Oni torej z merilniki skačejo znotraj ograj visokonapetostnih transformatorjev in po strehah z baznimi postajami ter povedo, če vplivi na bivanjsko okolje zadoščajo zakonodaji. Hkrati so močno usmerjeni v izobraževanje, zaradi česar so zanimivi za slehernika. Njihova spletna stran Inis.si je namreč zakladnica razlag z vseh mogočih področij neionizirnega in optičnega sevanja, tudi daljnovodov, solarijev in indukcijskih kuhalnih plošč. Vsebina je dobro razporejena in glede na zahtevnost razdeljena na razlage tako za fizikalne analfabete kot tiste z nekaj predznanja. Ima tudi nekaj uporabnih servisov, na primer bazo podatkov vrednosti SAR za mobilne telefone, izračun okoljske obremenitve za različne tipe daljnovodov in karto sevanja po Sloveniji. Celo merilnik obsevanosti lahko najameš pri njih.

Kot pri večini stvari v življenju gre torej za ravnotežje med koristmi in slabostmi. Vprašanje ni, ali EM-signale sploh uporabljati, marveč kje je točna meja nevarnih jakosti in koliko smo se ji v željah po priročnosti, uživanju ter modernem izobilju pripravljeni približati. Strokovnjaki so si enotni, da ob sprejetih navodilih rabe težav za veliko večino ljudi ne bi smelo biti. Vseeno pa stoodstotne sigurnosti ni, zlasti ob dolgotrajni močnejši izpostavljenosti. Ne vemo denimo natančno, če dvajsetletna nošnja telefona v žepu zares nima nobenega kvarnega vpliva na moško plodnost. Ali če res ni prav nobenih posledic, ko onegaje do onemoglosti gnetejo že desetletniki ali še mlajši. Zato nekaj previdnosti velja in ne preždi vsega dneva s tulifonom na obrazu. Lahko te zaradi neprevidnosti zbije avto.



Koristno je že mlajšim razložiti tveganja zaradi sevanj. Toda še važneje je rabo telefonov omejiti spričo nečesa drugega. Vdori v zasebnost ali nepravilna drža telesa so realnejše nevarnosti od radiacije.

PHILIPS

Serija 7502





Popolna slika s procesorjem Philips P5 Perfect Picture

Veliko funkcij, minimalistična zasnova. Televizor Philips serije 7502 omogoča osupljivo kakovost slike 4K Ultra HD, ki se ujema s čudovito funkcijo Ambilight in vgrajenim zvočniškim modulom z nizkotoncem za popolno doživetje razvedrila.







ambilight 3

androidtv

www.philips.si/tv

PHILIPS

Sokoljeoki, glasnouhi, sladokusni in ostročutni **LordFebo** prefinjenega nosa se sprašuje, ali bodo omiljena domišljijska vesolja kdaj stregla vsem našim čutom.



VSEČUTNO V ONKRAJE



Vid, sluh, tip, vonj in okus ter ravnotežje so naši čuti, prek katerih sprejemamo okolico in vodimo življenje. Nekateri imajo pomembnejšo vlogo kot drugi, ampak na koncu dneva smo hvaležni tako za gostoto senzorjev pod prepucijem kot za brbončično matriko na jeziku. Tudi navidezni svetovi nas vase srkajo prek čutil. Spočetka smo vanje vstopali ploskovno z očmi in uhlji, nakar so nas za vernejše doživetje pričeli hecati s stereoskopijo in prostorskim zvokom. Sodobni VR-vizirji namečkoma udušijo zunanji okoliš in z gibalnimi igratorji dodatno poglobijo izkušnjo. Občutku, ki gre onkraj oči in ušes, takisto doprinesejo tresavni joypadi in suvalni volani. Navsezadnje je tak odziv tudi haptično tresenje telefona. A poleg teh vsakdanjosti obstajajo še številni primeri nagovarjanja našega telesa, ki se znajo v ustreznih pogojih izkazati za presenetljivo doživljajske.

Z nastopom navidezne resničnosti je težnja po čim večjem vsečutnem realizmu še toliko višja, zato je tovrstnih projektov nemalo. Večina preteklih se na dolgi rok ni izkazala in tudi aktualne ideje često crknejo že v razvojni fazi, preden nafehtajo dovolj investicijskih cekinov. Je pač tako, da se igralci in gledalci ob koncu dneva vseeno odločimo za ravninsko sliko ter ležerno zleknjenost v naslonjač kot pa za naglavne in telesne inštalacije. Karkoli več je povečini privlačno zgolj za preizkus oziroma za občasen užitek v zabavnih ustanovah. Niz takih domislic je vsekakor vreden vpogleda

SILNI SUVALNI OGRTAČI MOGOTE

Tehnologija force feedback ni omejena samo na roke. Leta 1994 je firma Aura razvila prvi haptični nahrbtnik interactor, s katerim je *"špilavec igro čutil, ne le slišal in videl."* Priprava, nekašen woofer na naramnicah, je basovske tone prevedla v hrbtne vibracije, zato je bil sleherni udarec v Mortal Kombatu II tudi hrbtenično občuten. Enako 'telesni' so bili streli, trki in ekspozije, le odzadno muziko je bilo dobro izklopiti, da vibratorjem ni dajala napačnih informacij. Izdelek so v prvi vrsti tržili kot dodatek za mega drive in super nintendo, a je deloval s katerimkoli avdiotokom. Z nekaj sto tisoč prodanimi komadi v štacunah Toys'R'Us je bila zadeva kar uspešna kljub precejšnji teži in nepraktičnosti, saj je bilo idealno igranje v stoje.



Aura interactor je bila svojčas sopomenka za ridikulozen igrarski pripomoček. Nahrbtni basovec, resno? Ampak brca v Mortal Kombatu 2 se je res čutila!

Pri Auri so nato izdelali enakonamensko blazino, ki je omogočila sedenje, naprej pa ideje niso razvijali. Interactorjeva ideja vseeno živi dalje, kajti taki povratno odzivni telovniki v dobi navidezne resničnosti pridobijo na smiselnosti. V zadnjem času je videti celo vrsto poskusov, nekateri med njimi z dodatnimi rokavicami rabijo še kot igratorji, vendar nobenega ni moč kupiti s police. Povečini delujejo z vibratorskimi mikroelementi, ne več z zvočniškimi membranami, najbolj drzne ideje pa vključujejo še elektrode. Taki sta obleki Teslasuit in Araig ('as real as it gets'), ki po vzoru pasov za 'ustvarjanje' trebušnega six packa elektrošokirata mišice. Domiselni slogan 'serious virtual body harm' od Aurinih inženirjev izpred dveh desetletji s takim principom dobi bolj dobeseden pomen. A oba projekta kot še marsikateri podobni sta na Kickstarterju propadla. Po mojem bi taka reč zaživela edinole, ako bi jo izdal oziroma vsaj požegnal kakšen Sony ali Oculus. Tudi zavoljo softverske združljivosti, ki je vselej problem. Bo pa tako telesno dojemanje nekoč gotovo postalo bolj vsakdanje, kajti slejkoprej bodo naša oblačila privzeto odzivna. Že zdaj testirajo srajce, ki zavibrirajo ob dobljenem SMSu.



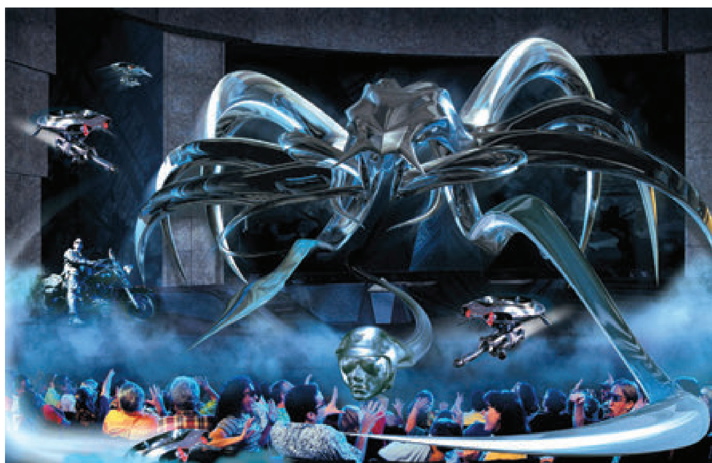
To je hardlight suit od firme NullSpace VR, eden redkih uspešnih haptičnih jopičev, ki za 500+ evrov dospe spomladi. Vsebuje 16 vibratorjev in rabi tudi orientaciji v prostoru. Ga morajo pa igre podpirati.

4D-KINEMATOGRAFI

Pred desetimi leti je Ljubljana dobila kino Xpand, ki je s 3D-naočniki, stroboskopi pod stropom, pršilci in motoriziranimi sedeži napovedoval novo raven uživanja v filmih. Ob ustrezno predpripravljeni vsebini je bila izkušnja dejansko nepozabna. Spomnim se afriškega dokumentarca, ki je ob topotanju slonov gledalce nabijal v zadnjico, njihovo vodno špricanje pa je pospremil resnični piršec. A podpora studiev je izostala, dočim naknadno programiranje bliskov in tresavice na blockbusterje ni izpadlo v redu, zato je imel projekt kratek rok trajanja. Danes sicer obstaja več takih sistemov, recimo X4D, 4XD in DBox, vendar je prirejenost vsebin še vedno pičla. Bržda je razlog v tem, da kljub par dobro pripravljenim naslovom širšega zanimanja publike v resnici ni. Take dvorane so še najbolj uspešne v zabaviščnih parkih, kjer specialne, več let trajajoče predstave obogatijo z umetno meglo, milnimi mehurčki, nagibanjem sedežev in ventilatorji. Ter 'mišjim repom', ki pod sedeži biča gležnje in daje občutek smukanja miši pod nogami.


Ljubljanski Xpand je duri zaprl jeseni 2015. Razlog je izpričan: domala ničeln interes s strani studiev za vdelavo dodatnih bliskov, špricov in guncev.

4D-kinematografi začuda niso stara pogruntavščina. Za prvo predstavo s trodimenzionalnimi očali, premikajočimi se stoli in vodnimi brizgami velja prireditev Honey, I Shrunk the Audience v Disneylandu leta 1994. V javne kinodvorane je tehnologija prišla šele v zadnjem desetletju, pri čemer je bil Xpand med svetovnimi pionirji. Vseeno pa so bili osamljeni poskusi že pred tem. Eden takih je bil Sensurround, s katerim je Universal Studio leta 1974 začinil katastrofični film Earthquake. Šlo je za preprost, surov sistem koncertnih zvočnikov, ki so jih izdatno namestili po kinu, nakar so skozi njih ob veliki jakosti spustili zelo nizke tone. Občutek tresenja je bil baje tako verodostojen, da so ljudje kljub predhodnemu opozorilu bežali iz dvorane, medtem ko so inštalaterji molili, da vibracije ne bi povzročile resnične nesreče. Četudi je bilo ozvočenje relativno poceni, Potres pa je desetkratno povrnil denarni vložek, Sensurround ni zaživel. Uporabilo ga je le četvero naslovov v sedemdesetih, med njimi Battlestar Galactica.


Terminator 2 3D v Universalovem zabaviščnem parku je bila svojčas najboljša demonstracija vsečutnega kina. Posebnost predstave je bila v tem, da so se učinkovitemu 3Dju, megli, tresenju in laserjem pridružili še živi akterji na odru.

NAMIŽNI VETROVNIKI

Večina ve za Philipsovim televizorjem lastno tehnologijo ambilight, ki z ledicami na zadnji strani vzdušno podaljšuje prikaz na steno. Manj pa je poznan projekt amBX, s katerim so hoteli Nizozemci pred dekado ustvariti veččutno gostijo za gejmerje. Komplet je namreč poleg zvočnikov vseboval ventilatorja, ambientalni lučki in tresalo za roke. Crysis, Call of Duty 4 in Toca Race Driver 3 so v tem namiznem bliskajočem prepihu kar dobro zaživeli. To vem, kajti dotični kupček komponent in kablov smo testirali v Jokerju 177. Takrat smo bili nad izkušnjo v nekaterih kompatibilnih igrah močno navdušeni, a smo obenem zabavljali nad komplicirano namestitvijo, visoko ceno in pomanjkljivo podporo. Špilovje je moralo biti kajpakda posebej prirejeno in čeprav je Philips poskrbel za programerska orodja ter pomagal razvijalcem, amBX ni pustil nikakršnega odtisa. Naslednje generacije ni bilo in reč je potihem zdrsnila v pozabo. Dandanes je omogočen le en takega ambienta: Philipsov sistem vsebarvnih povezljivih žarnice hue je moč spariti s tevejem, nakar ustrezno žari celoten prostor.


Leta 2008 smo igrali na 17-palčnih zaslonih, ampak Philipsov amBX je z lučkami, vetrcem in vibriranjem mize znal poskrbeti za nadgrajeno vzdušje.

Na amBX spominja napovedani izdelek vortX, ki ga množičarski start-up Whirlwind FX označuje kot 4D environmental simulator. Vendarle namizna škatlica ne sveti, ne muzicira, niti ne trese. Njeno poslanstvo je pihanje zraka, ki je lahko topel ali hladen, pač glede na nazaslonsko dogajanje. Snovalec je na zamisel prišel, ko je med VR-izletom v hribe nekdo odprl vrata sobe in ustvaril prepih. Ker je pri vseh takih podvigih težava s podporo, vortX ne terja zahtevane združljivosti vsebin oziroma namenskega programiranja, marveč se softver inteligentno odloča na podlagi analize slike in zvoka. Kako točno to funkcionira, razvijalci ne povedo, a bržčas presežek oranžne barve pri metanju ognja v Battlefieldu ali Drogonovem dracarysu temperaturo piša poviša, modrikasta pa ga ohladi. To se sicer sliši nekam nezajamčeno, ampak prvi preizkuševalci, zlasti v kombinaciji z VRom, ne morejo skriti zadovoljstva. Ako bo fehtarska kampanja uspešna, kanijo izdelek naslednje leto tržiti za dobrih sto evrov.


VortX je namizni ventilator z grelnikom, ki sam od sebe 'analizira sceno' in ustrezno odreagira. Menda čutiš ogenj, švigange krogel in zmrzal do poldrugega metra stran, možen pa je tudi tandem dveh enot. Projekt je v prvi vrsti osnovan za VR.

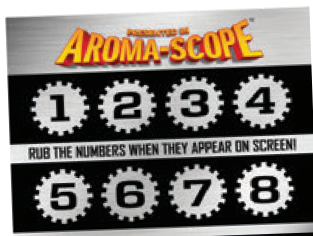
VOHALNO DOŽIVETJE

Tovariši, se spomnite smellblasterja, kartičnega modula, ki je nazaslonsko dogajanje dopolnjeval z odorjem? Za realistične vonje je skrbela naveza procesorja stinX in petih kartuš z amonijakom, kerozinom, karamelo, rožmarinom in deionizirano vodo. Šlo je seveda za Jokerjevo prvoaprilščino, vendar primeri nagovarjanja vohalnega organa resnično obstajajo. Leta 1959 sta se v ZDA po naključju predstavila kar dva taka kinematografska sistema. Smell-O-Vision je pospremil detektivko Scent of Mystery in prek cevne napeljave pod sedeži širil vonjave v skladu s prizori. Ideja je bila, da gledalci zavonjajo cigaro morilca, preden se le-ta prikaže. Tehnologija AromaRama pa je ob dokumentarcu Behind the Great Wall za draženje vohalnih receptorjev s travniškimi rožami in konjskimi figami uporabljala kar klimatsko napravo. Inštalaciji sta vsebovali več deset arom in sta jih med občinstvo brizgali avtomatično. Čeprav sta se oba sistema vpisala v filmske anale in se je tedaj govorilo, da odtihmal filmi ne bodo več enaki, sta bili projekciji v resnici osamljena poskusa. Učinek namreč ni bil zadovoljiv: vonj se ni istočasno pojavil v vseh delih dvorane, gledalci so ves čas moteče glasno vdihavali in za nameček sta razočarala še sama filma.



Pred pol stoletja sta v istem letu zaigrali dve konkurenčni kinopredstavi z vonjavami. Oba filma sta med gledalce spuščala več kot trideset arom. Novinarji so se spraševali, katera tehnologija bo prevladala. Ni niti ena, saj sta obe zaudarjali!

Danes je nosne eksperimente moč najti v nekaterih tematskih parkih, kot je Disney World, in občasno kot hec pri navadnih predstavah s 'praskalnimi karticami'. To so kartončki z dišeče potiskanimi polji, ki jih gledavec v pravem trenutku spraska, da sprosti vonjavo. Tak pristop so uporabili nekateri špili, med katerimi je najbolj znan Larry 7. Podpiral je cybersniff 2000 z odorjem uplinjenega fižola, prašičjega švica in mornarske smegme. Vseeno pa je obstajal resen poskus za verno nagovarjanje voha med igranjem, pravi smellblaster. To je bil projekt iSmell od firme DigiScents, ki je prototip USB-naprave predstavila na sejmu CES 2001. Z njo so takisto cikali na marketing, v smislu, da prideš na stran od restavracije, nakar se sproži vonj pečenega piščanca. A odziv javnosti je bil zavoljo bednega izkaza klavrn, zato dišavni onegaj kljub dvajsetmilijonskemu vložku ni nikdar prišel na trg. Pred nekaj leti se je pisalo še o slični nameri japonskih znanstvenikov s televizorjem, vendar je ta ravno tako ostala v laboratoriju. Vsi zadnječasni poskusi gredo bolj v smer peščice vonjav za ambientalno rabo, v slogu relaksacijskih videov cvetlic, rajskih plaž in sadja s spremljevalnimi nazalnimi draženji.




Obiskovalci nekaterih predstav Spy Kids 4D so dobili kartice 'scratch and sniff' z osmimi polji, ki so jih v pravem trenutku spraskali in sprožili ustrezne vonjave. To je bil kajpakda bolj marketinški trik kot pa višjenivojska čutna izkušnja.

UPLIVANJE NA NOTRANJE UHO

Ne vem, zakaj biologija uči, da je čutov samo pet, kajti mednje zagotovo sodi ravnotežje. Z njegovim centrom, ki biva nekje v notranjem ušesu, se zabavna industrija rada heca, začenši z lunaparki. More pa se ga izzivati takisto v igričarstvu. Nikoli ne bom pozabil izkušnje z nekim pilotskim igralnim avtomatom v londonskem Trocaderu, ki se je centrifugasto obračal v vse smeri. Po brezupnem nebesnem vrtenju nisem več vedel, kaj je gor in kaj dol, zato aviona kratkomalo nisem uspel poravnati. V igralnicah je takih vrtečih, nagibalnih in tresočih avtomatov nemalo, medtem ko so v konzolnem in PC-igranju najbolj pogosti vozniški simulatorji na motorjih in hidravliki. Dasi jih v navadnih trgovinah ne prodajajo, je ponudba obilna. Raptor od firme VRX, ki nudi najboljšo doživetje Forze, ima cenovno postavko kar 400 jurjev! Volaniziranje na tak način ni samo bolj vzdušno, temveč zaradi vplivanja na ušesno libelo daje boljše rezultate. Na zdrs v resničnem avtomobilu se namreč odzovemo ravno zaradi informacije o porušenem ravnotežju. Suvalni volan sam od sebe pri tem komaj kaj pomaga.


Take inštalacije koštajo od desettisočaka navzgor, pač odvisno od velikosti, moči motorjev in števila 4K-ekranov. Na sliki je CXC motion pro za 60 K evrov.

ROKAVICE Z OBČUTKOM

Ob omembi računalniške rokavice vsakdo pomisli na Nintendov power glove, vendar je bil tisti klavrni onegaj zgolj kontrolnik, tak brez povratnega odziva. Skoraj trideset let kasneje naposled eksperimentirajo s takimi, ki ne le tresejo, marveč dajejo resnični občutek predmeta v roki. VR-vlak je namreč v zagonu in nanj skačejo čisto vse periferne ideje. A kakor haptični jopiči so tudi rokavice zaenkrat še v zgodnji fazi, s komaj kakšnim kupljivim izdelkom. Največji 'izbor' je seveda na fehtarskih portalih. Vsi primerki delujejo kot vnašalni inštrumenti s prstno natančnostjo, medtem ko dojemanje prijema rešujejo na različne načine, od vibratorčkov prek elektrod do instantno napihljivih mehurčkov. Nekatere rokavice so videti normalne, dočim najboljši povratni občutek dajejo one s servomotorčki za vsak členek, a za ceno mehanske zajetnosti. Tak je recimo VRgluv, s katerimi si sicer videti kot Edvard Škarjeroki, ampak otip krogle ali navideznega penisa je z njim najjači. Večina modelov se hvali z riftovo in vivovo združljivostjo, dasi razen demo špilčkov podpore zanje ni. Vsa ta VR-krama bo prišla do izraza šele ob dovoljšni bazi čelad oziroma z naslednjim rodom. Če sploh ...



VRgluv je uspel pridobiti investicije in menda izide na pomlad za 300 evrov. Sila za vsak prst je presenetljiva dva kilograma, zato naj bi bil občutek veren.

HAPTIČNI ZASLON

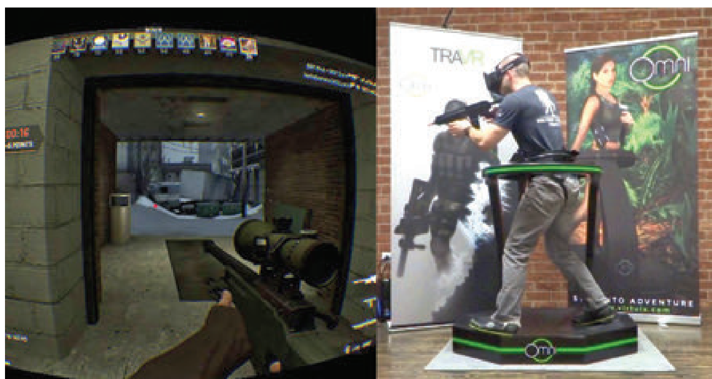
Lastniki novejših iphonov vedo, da se lahko ravna površina občuti kot klikotajoč gumb. Za to poskrbi miniaturen elektromotor pod steklom, ki spušča vibracije, posnemajoče fizično stikalo. Če bi bilo teh mikroelementov več, bi lahko različno občutili katerikoli del zaslona. K temu teži avtomobilska industrija, kajti dotikabilni ekrani s čimmanj pravimi stikali so sicer elegantnega videza, a obenem nevarni za upravljanje med vožnjo. Zaslon, na katerem bi prst začutil, da je nad gumbom, pa bi omogočal slepo upravljanje. Bosch in Tesla že imata take primerke. Nivo više je tehnologija, ki za povratni odziv uporablja električno napetost. Ta končiče v koži prepriča v kakršnokoli teksturo, naj gre za tekočo vodo ali sirkov papir. Pristop bo slejkoprej postal standard za touch screene, zato bomo lahko ikonice, luske in runo tipali tudi na telefonu. Igre bodo s tem nedvomno pridobile, takenako pa slepi ljudje, ki bodo z ravnega zaslona mogli brati Braillovo pisavo.
Nadgradnja je celo še bolj neverjetna: občutenje česarkoli kar v zraku. O tem fenomenu smo že pisali ob BMWjevi letošnji študiji Inside Future, ki uporablja revolucionarni prikazovalnik holoactive touch. Gre za sistem stekel in zrcal, ki dajejo občutek, da ikonice dejansko lebdijo. Po njih se pritiska dobesedno po zraku, kar zaznavajo kamerice, pri čemer uporabnik ikone, gumbe in stikala v resnici začuti oziroma dobi občutni povratni odziv. Matrica malih zvočnikov namreč oddaja ultrazvočne valove, ki zrak usmerijo in zaplapolajo do te mere, da prst valovanje začuti kot gumb.



BMWjev holoactive touch uporablja dim in zrcala, no, le zrcala, da ustvari iluzijo lebdečih komand. Po njih, torej po zraku, se pritiska s prsti, kar motrijo kamere, nazaj pa pride občutek dotika, ki ga ustvari usmerjen zračni val.

NAVIDEZNO PO PRAVIH PODPLATIH

Za povratni odziv ni nujno, da trese roke ali suva v pleksus. Včasih je dovolj, da zgolj – je. Recimo plastična puška, wiimote kot ročaj loparja v roki ali upor tal pod nogami. Namišljena resničnost želi dejansko zaobjeti oziroma prevarati vse glavne občutke. Poleg telesnih sunkov in občutka navideznega predmeta sem sodi tudi premikanje. Med tako imenovanim treadmilli, površinami za hojo, prednjači 700-evrski virtuix omni, a zvečine vsi delujejo na sličen način. Za hojo po domišljijskih svetovih igralec, ki je pripet na gurtne, premika noge po rahlo vbočeni senzorični podlagi oziroma caplja na mestu. Omogočeno je celo počepanje, za optimalno delovanje pa je treba imeti specialne podplate ali nogavice. Vtis je bolj srednja žalost, med drugim na rovaš švoh igrovja. Na ta način ni moč špilati Battlefielda ali sličnih visokobudžetnih naslovov, marveč kakšen ducat tehnoloških demonstracij.



Pred dvema desetletjema so bili poskusi VR-hoje z zorbasto kroglo. Zdaj pa imamo take hojice, kakršen je Virtuixov omni. Občutek hoje na mestu ni pristen.

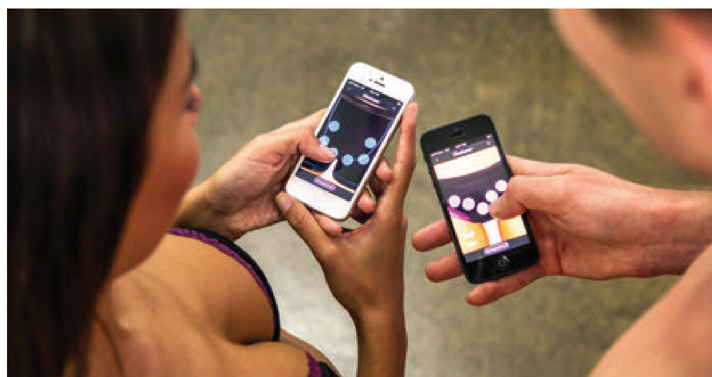
Najboljši filing je kajpak zaresno, nepripeto, neovirano korakanje po – igri. To omogočajo nekateri zabaviščni parki, recimo Void in Zero Latency, o čemer smo pisali v Jokerju 268. Špilavci dobijo na glave VR-šleme, na hrbet prenosni računalnik in v roko puške, nakar se na slepo zapodijo v dvorano. Kamere na stropu določajo položaj posameznikov v prostoru, s čimer imajo udeleženci Counter-Strike napol v živo, le zaletavati se ne smejo v steno. Nadgradnja tega je, da dvorana ni prazna, marveč polna objektov ali spremenjena v resničen blodnjak. Če stena ni le navidezna, marveč te useka s tretjim Newtonovim zakonom, je to vsekakor bolj verodostojno. Ali če te med prebijanjem skozi pajčevine po obrazu šlatajo nitke s stropa. Takih 'hiperrealističnih' izkušenj za 30 dolarjev, ki mešajo VR z občutnimi učinki, je po ameriških zabaviščnih že nekaj. Decembra prihaja celo Star Wars: Secret of the Empire, v katerem se bo proti belim jurišnikom postavila ekipa štirih prostohodečih VR-upornikov.



V zabaviščih Void na Floridi in v Kaliforniji se navidezna resničnost iz računalnika na hrbtu in prek čelade meša z resnično. Dejanski prostor odraža arhitekturo digitalnega, zato steno ali touch displej udeleženec lastnoprstno čuti.

TELEDILDONIKA

Govora o povratnem odzivu se ne da zaključiti brez omembe seksa. Tega je po pravilu 34 itak mogoče aplicirati na sleherno področje. Počemu bi torej zgolj fantaziral ali gledal pron, če si lahko namestiš vibrator ali fleshlight ter doživetje pripelješ do vrhunca? Ta primer je seveda na prvo žogo, ampak obstajajo naprednejše, interaktivne metode za stimulacijo ustreznih živčnih končičev. Fundawear se imenuje Durexova zamisel, ki zajema moško in žensko spodnje perilo z vdelanimi tresavčki. Namen je jasen: eden drugega daljinsko božata prek mobilniške aplikacije. Vse skupaj je zaenkrat le koncept, vendar po nasmehu punce v videu sodeč deluje. Bolj konkretno početje od šlatanja se gre dvestoevrski izdelek LovePalz. Ta združuje dildotastega Zevsa in orifično Hero, oba silikonasta in zgrajena okoli zračne črpalke, ki skrbi za večnačinovno premikanje oziroma stiskanje. Fonično povezana bogova seveda sodelujeta, zato porivanje Here občuti ona in vtikanje Zevsa masira njegovega. Še VR-čeber na glavo in meseni partner sploh ne bo več potreben. .



Fundawear je za Durex prihodnost zvez na daljavo. Oba navlečeta ustrezno perilo in potem en drugega fonično šlatata. Odlična predigra, ki jo nato dokončata vodoinštalater in tajnica. Vsi zadovoljeni, tehnologija dejansko rešuje svet! :)

NOKIA 8

Nokia je finski ponos, saj gre za najbolj proslavljeno tamkajšnje podjetje, ki je v zlatih časih v začetku tisočletja predstavljalo znaten delež BDPja in izvoza. Njeni začetki segajo v sredo devetnajstega stoletja, ko so v mestecu Nokia, tedaj še v Ruskem cesarstvu, zgradili papirnico. Obrat se je kasneje združil s sosednjo gumarno in z delavnico kablov, iz česar je pred točno petdesetimi leti nastala korporacija Nokia. Program je spočetka obsegal tako plinske maske in kemikalije kot elektroniko, nakar so se specializirali za telekomunikacijsko opremo in postali prvak v mobilnikih. A napačne odločitve glede operacijskega sistema so mobilniško divizijo spodnesle in na kraju so ta del leta 2014 prodali Microsoftu. Ta je brcal v temo dve leti, obupal in emblem vrnil finski družbi HMD Global, ki so jo ustanovili bivši zaposleni. V njeni režiji se foni Nokia vračajo, toda z njimi izvorna firma nima neposredne povezave. Prva nova nokia je bil hipsterski 3310, prenovljena različica legendarnega modela iz leta 2000. Dotični 50-evrski mobitel, namenjen starošolskemu klicanju in SMSanju, je bil uspešnica. To je za prerojeno znamko vsekakor koristno.

Nokijini resnejši aparati – vsi seveda androidni – nosijo oznake 3, 5, 6 in 8. Zanje so že ob najavi povedali, da bodo cenovno izredno konkurenčni, in dejansko so. Osmica, ki je prvak ponudbe, vsebuje snapdragon 835, 4 GB delovnika, 5,3-palčni LCD z mrežo 1440 x 2560, konkretno baterijo, dvokamerni sistem, analogni slušalčni izhod in bluetooth 5, košta pa vsega 600 evrov. (Vodotesnosti in stičnega polnjenja nima.) To je dvestotaka manj od enako zmogljivega HTCja U11. Je pa res, da kljub zadovoljivim cifernim specifikam, aluminiju zadaj in steklu spredaj aparat po videzu ni poseben, kamoli prelomen. Klasična oblika z velikim robom zgoraj in spodaj je nenavdahnjena in prav nič žlahtna. Ekstra vrednosti ni niti v softveru, ki je vanilijev Android 7.1. Dejansko ne premore ene same dodatne aplikacije in vmesniške fore. Ne vem sicer, ali je prikaz ure na ugasnjenem zaslonu fičr osnovnega sistema, ampak je tu žal polovičarski. Vklopi se namreč le ob gibanju aparata, a s pretiranim zamikom, da bi bil uporaben.



Najbolj poudarjana Nokijina noviteta je 'obojkanje', hkratni zajem kadra in snemalca ter samodejno posredovanje na Fesjič in Tubič. Za vse, ki morajo povsod lepiti svoj ksiht. Drugih fotohecev pa ni.

Proizvajalec posebej izpostavlja kamero oziroma troje njih, vse 13-megapikselne. Dvoočesna zadenjska naveza deluje kot pri huawejih, kar ne pomeni različnih goriščnic, marveč eno oko dobiva črnobelo oziroma svetlobno informacijo. To naj bi skupaj združeno dalo boljše fotke, toda razlike napram galaxyju S8 in iphonu 8, ki imata samo eno kukalo, ni. V temnih pogojih so posnetki v resnici slabši, bržda zaradi bolj zaprte zaslonke f/2. Stereokameri resda nudita meglenje ozadja, ampak ta niti slučajno ni tako učinkovit kot 'portretni način' na ifonu plus. Posebnost nokie je tako imenovani 'bothie', sočasni zajem videa ali fotografije zadaj in spredaj. Tako je mogoče celo v živo oddajati na FB ali YT, a izven najbolj skrajnega videoblogerstva ne vidim baš koristi v 'obojkanju'.

Dasi z nokio 8 ni nič narobe in je vrhunskemu hardveru primerno urna ter zavoljo sprednjega prstnoodtisnega gumba bolj priročna od S8, bi znamka za zmagovito vrnitev med ljudi potrebovala bolj izstopajočega paradneža. Med letošnjimi premijskimi modeli, postavljenimi na mizo, tale onegaj nedvomno zasede zadnje mesto hotnosti. To pa je lastnost, zaradi katere se kupuje tako drage fone. Drugače pač daš štiristo evrov za nekaj srednjerazrednega, ki enako zadovoljivo rabi namenu. ***LordFebo***

IPHONE X

Applu je ob deseti obletnici iphona uspelo ustvariti konkreten premik v žepnih ploščicah. Po štirih enakooblični generacijah je bil že skrajni čas. Ne trdim, da je X celokupno najboljši mobilnik, je pa v danem trenutku vsekakor najbolj pritegljiv in dejstveno najdražji. 1200 za 64 GB oziroma skoraj 1400 evrov za 256 giga je vnebovpijoč znesek, a so pri nas vseeno pošli na prvi dan. Enak uspeh je požel po svetu, kar je znatno dvignilo delnice. Razlog je seveda v celozaslonskosti, s katero so inženirji iz Cupertina vrgli konkretno rokavico onim v Seulu. Američani niso kopirali, marveč so kljub sličnosti prvakov X in S8 ubrali drugačen pristop. Samsung je svoj 'neskončni displej' na levi in desni upognil ter skoraj brezšivno zlil z robom, medtem ko je zgoraj in dolaj ohranil tričetrt centimetra ohišja. Pri tem vmesniško ni inoviral, saj fura nazaslonske tipke in (zgrešen) zadenjski bralnik. Iphone X ima po drugi plati raven, toda navidez bolj vsepovršinski prikazovalnik z enakomernim robom okrog in okrog. Poleg tega novemu dizajnu primerno nadgradi vmesnik.

Iks vsebuje enak drob kot osmica plus, kar zajema superhitri šestjedrnik A11, 3 giga pomnilnika in poleg sebkajočega uča še dvojec 12-točkovnih kamer. Ena od slednjih je za zum, medtem ko vkup ponujata dober portretni modus, ki megli ali celo pobriše okolico. Aparat seveda vsebuje tudi stereozvočnika, brezvrvično polnjenje in stranske tipke, vključno s stikalom za tišanje. Največja noviteta je pak ekran, a ne le zaradi prvikrat uporabljene tehnologije OLED in certifikata HDR. Njegovi vogali so znatno zaobljeni in na vrhu je izsekan koščkek, kjer so senzorji in zvočnik. Slednji element je na prvi pogled čudaški, ampak je čisto posrečeno umeščen v dizajn – levo je ura in desno druge ikonice. Poleg organske tehnologije, ki omogoča boljše kontrastno razmerje in vidni kot, ima 5,5-palčni zaslon novo mrežo in razmerje: 1125 x 2436 ter 9 : 19,5. Aplikacije morajo biti za izkoristek prilagojene, drugače imajo črn rob zgoraj in spodaj. Vse niso, recimo Google Maps, Heartstone in Jokerjeva čitanka, a sčasoma bodo.



Ifon X pride s svetlo ali temno sivo stekleno zadnjico. Lepša je prva verzija, ki ima srebrno obrobo. Kamerni sistem je za razliko od drugih navpičen, so pa dizajnerji zabudalili z njegovo izbočenostjo, zaradi katere se gola plošča na mizi maje.

Največja radovednost gre kajpakda na račun uporabnosti, saj gumb home opravlja funkcijo vmesnika in zaščite. Iphone X ne bere prstnih vijugic, marveč vlogo ključa nameni obrazu. Lastnika ob namestitvi požarči in preskenira več tisoč infrardečih točkic, ki ustvarijo in lokalno shranijo 3D-model ksihta. Princip torej ni enak čitanju šarenice ali fotografski razpoznavi obličja. Je pa seveda telefon treba na enak način podržati v približni smeri nosa, kar ni vedno praktično in izpade manj diskretno. Kljub temu tehnikalija deluje presenetljivo dobro, takisto z naočniki, v mraku in ob spremenjeni pričeski. Če ne, pač vtipkaš kodo (vzorec ni možen, prav tako ne odklenjenost v domačem okolju). Face ID deluje tudi za kupovanje. Vseeno imam pripombo. Ko dvigneš ugasnjen fon, se ta že res samodejno prižge, pomotri obraz in se odklene, vendar gre le na notifikacijski zaslon. Za desktop je potreben še en podrajs, kar ni umno. Druga nova praksa sta sveži prstni kretnji. Poteg od spodnjega roba nadomešča enkratni stisk gumba, za preklapljanje med nucniki pa s palcem podrsaš v ovinek. Navdušen!

V sistemskem delu model X prinaša le eno noviteto: 'animojije', ki so na fotki zgoraj. To je nekaj živalskih podobic, ki prek branja obraza oponašajo in prenašajo grimase ter govor drugemu lastniku iphona. Mimo tega je vse enako, od najhitrejšega odzivanja do že večkrat izpričanih ifonovskih okoljskih hib, ki jih ne bom ponavljal, saj sem jih naštel preteklič v prispevku o osmici. A kogar ne motijo in je pripravljen za tak enoletni statusni simbol plačati sto evrov na mesec, bo dobil res poželjivo napravico. V primerjavi s kolosalnimi iphoni plus je ob večjem ekranu nižja za poldrugi centimeter, napram S8 pa je X pet milimetrov nižji in dva širši. Kateri od prvakov se mi bolj dopade? Če odmislim sistem, kjer prisegam na Android, se ne bi mogel enoznačno odločiti. Ifon s srebrnim robom in stekleno zadnjo stranjo deluje bolj prestižno, ampak je debelejši in 20 gramov težji. Poleg tega bo zaradi pretirane zmikljivosti zagotovo dobil ovitek (popravilo zaslona stane 280 evrov), kar mu bo odvzelo nekaj estetike. Pa še en detajl je, zaradi katere bi kalifornijske oblikovalce kar oklofutal: kamera gleda milimeter iz ohišja in ker je nameščena v kot, se telefon na mizi med rabo zoprno maje. ***LordFebo***



ADIJO, OČESNEŽ

Sneti bi rad rekel, da se z ukinitvijo proizvodnje xboxovega kinecta končuje neka doba. Ampak era mahanja v prazno in ukazovanja s kavča se ni nikdar zares začela.



Kinect Star Wars naj bi bil 'killer app' in v njej smo počeli več stvari, od mečevanja do pilotiranja. A vse je skvaril nič kaj jedijski zamik.



Promocijski materiali so slikali takole idealizirano vizijo dnevne sobe, a zanemarili kable, nezanesljivo zaznavanje teles in plitkost igric.

Skakšnim navdušenjem je Microsoft novembra pred sedmimi leti obelodanil napredno kamero za xbox 360, imenovano kinect! Posrečena beseda je združila 'kinetičnost' in 'povezovanje', onegaj pa je z infrardečim motrenjem prostora omogočal prepoznavanje igralčevega gibanja. S premikanjem roke po zraku si po ekranu vodil kurzor, s pomahom pa opravil neko dejanje. To so uporabili tako za nadzorovanje konzolnega vmesnika, kjer si na ikono pripeljal kurzor in jo tako izbral, kot za obet iger, kakršnih še ni bilo. Bi rad v golfu udaril žogico tako, da z nevidno palico v rokah opišeš lok, boksal z iztegovanjem pesti predse, napenjal tetivo loka, božal kosmate živali na virtualni ravnici? Izvoli!

PLUS ZABAVA, MINUS KALORIJE?

Slišati je bilo super in reklamni videi so bili polni lepih ljudi, ki so s kavčev z mahanjem in besedami zaganjali videospote, med igranjem pa so plesali, peli, se karatejsko borili, vlekli ročice v kabinah in podobno. Tedaj znameniti Peter Molyneux se je skozi kinect, v predprodukciji kodno klican 'project natal', pogovarjal z umetnim dečkom Milom in zažgal domišljijo. Tudi zato je prodaja lepo stekla in v treh letih so v promet spravili 24 milijonov kosov, tako posamič kot v kompletu s konzolo. Osvojili so celo Guinnessov rekord za najhitreje prodajan kos elektronike v zgodovini. A težave v praktični rabi so se pokazale zelo hitro, predvsem občuten



Ljudje so z inačico XBOjevega kinecta za Windows ustvarili marsikakšen simpatičen in koristen kos softvera. Denimo takšnega za razgibavanje ostarelega ali poškodovanega telesa.



Čohanje kosmatincev v Kinectimals je temeljilo v DSovih Nintendogs. Mladež je bila pol ure očarana, nakar se je naveličala.

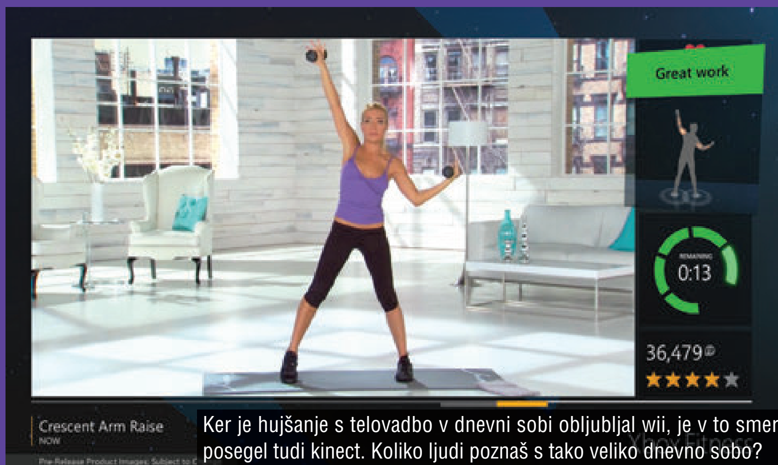
zamik, ki je onemogočal resno igranje. Simulacija bojnega robota Steel Battalion je bila zato slabša, kot bi lahko bila, neonska prvoosebna streljanka na tračnicah Child of Eden kot še danes najboljši kinectov naslov pa ni mogla biti tako napeta kot njen oče Rez.

Temu navzlic Microsoft ni popuščal in je snubil tako druge založnike kot priganjal lastne razvijalce, naj resurse preusmerijo v izdelavo kinectarskih špilov. S tem je denimo zamoril proslavljeni studio Rare, ki je nekoč za Nintendo izdeloval veličastne naslove tipa Banjo & Kazooie, novi lastnik pa jih je zreduciral na klamfače skupkov miniiger tipa Kinect Sports. Nasploh so bile lahkotne zadeve v središču pozornosti, kajti korporacija si je obetala dosti soldov od splošne publike, ki je še ni zapustila manija nad simpatičnim wiijem. V Michael Phelps: Push the Limit smo z izvajanjem plavalnih gibov bazensko tekmovali in istočasno hujšali (zrak ima namreč enak upor kot voda!), nasprotnike mikastili v Hulk Hogan's Main Event, kolesarili in parkourili v MotionSports Adrenaline, švicali v Your Shape: Fitness Evolved, tancali v Dance Central ... Predani igralci pa so veselje iskali v revolveraškem Gunstringerju, se butali v Fighters Uncaged ter se žaromečno sabljali v Kinect Star Wars. Kamerico naj bi koristno uporabila še cela vrsta nenamenskih iger, od streljačine Ghost Recon: Future Soldier z lastnoročnim sestavljanjem orožij do vožnje v Forzi. Še na eno področje so posegli z izdajo inačice kinect for windows, ki naj bi v navezi z razvojnimi orodji omogočila kreacijo garažnega softvera.


XBOjev Fighter Within je obljubljal, da bo v popolnosti preslikaval igralčeve gibe na zaslon. A šlo je za brezzvezno, kaotično opletanje.



Še najbolj se je kinect izkazal pri plesnih špilih, kjer je beležil gibe do štirih ljudi in jih primerjal z idealno, profesionalno izvedbo.



Ker je hujšanje s telovadbo v dnevni sobi obljubljal wii, je v to smer posegel tudi kinect. Koliko ljudi poznaš s tako veliko dnevno sobo?


Orenk igre so se kinectu vsled očitnih težav na široko ognile. Capcom je poskušal z robotščino Steel Battalion, a se je opekel.

MINUS ZABAVA, PLUS STRIJE

No, vse skupaj se je konkretno izjalovilo. Splošna publika ni bila navdušena nad dokaj visoko ceno bodisi samostojnega kinecta, ki je veljal 150 evrov, bodisi kompleta z XB360 za 300 apoenov. Tudi drugače naveza ni mogla tekmovati s cenejšim wiijem, saj kontrolnik v roki enostavno nudi boljši občutek kot prazna dlan, ki jo motri kamerino oko, in izostala je magija Wii Sports. Še najboljši je izpadel družinski Kinect Disneyland s številnimi zadolžitvami, od brskanja po tematskih svetovih in zabave z miniigrami do iskanja izgubljenih reči in fotografiranja z maskotami. Poznalo se je, da za špilom stoji priznan studio Frontier. A takih kakovostnic je kinect dobil vse premalo in Just Dance ni mogel nositi celotnega bremena. Najbolj bedna pa je bila podpora v resnih špilih. Bodisi je na tiho izginila neznanokam, kot iz Future Soldierja, bodisi je bila problematična ali neznatna. Itak. Kdo bo vozil orenk dirkačino z obračanjem nevidnega volana v luftu, kjer naprava potrebuje sekundo, da vrtenje dojame?! Še oziranje po kabini je bilo bolj apn.

Microsoft se je zavedal, da je lag problem, in nameNili so se ga eliminirati v nasledniku za xbox one. Toda razočaranje je bilo veliko. Bojda izredno napredna kamera, ki je bila spočetka z upanjem na minorityreportsko prihodnost priložena prav vsaki konzoli, je še vedno trpela za odloženim zaznavanjem gibov! Spomnim se Gamescoma pred lansiranjem XBOja, ko dejansko nisem mogel verjeti, da se to še zmerom dogaja. Ko sem igral Ubisoftovo pretepačino Fighter Within, je naveza kinecta in xboxa one potrebovala celo večnost, da je prebrala gib, in za nameček to storila nezanesljivo. Resnejši in kompleksnejši kot je bil špil, več težav je bilo. Nihče ni bil vesel in podpora nabuhli kameri na novi konzoli je bila celokupno švoh. Bilo ni niti ene 'ubijalske aplikacije', le kup smetja in predelav tipa Fruit Ninja 2. Javno mnenje pa se je proti kinectu obrnilo zaradi skrbi o tem, da sobo opazuje tudi, ko xbox ni vključen. Microsoftovo zanikanje ni pomagalo in v dobi assangevske paranoje ter debat o svobodi ali nadzoru zaradi terorizma je bil to resen udarec. Statistike so pokazale, da vmesnik bore malo ljudi krmili z gestami. Svoje so pridodale šefovske rošade, kjer je periferni gizmo izgubil podpornike, in zabudalili so s PC-verzijo. Za adapter, ki je omogočil priklop XBOjeve kamere, so računali petdeset dolarjev, tretjino vrednosti celotnega novega kinecta.

SUHA VEJA

Koncem novembra je Microsoft zgolj potrdil tisto, kar smo vedeli že nekaj časa: kinect je mrtev. Ne bodo ga več proizvajali in celo zalog skorajda ni več, zraven xboxa X in S pa ne dobiš več brezplačnega vmesnika za priklop. Izvirni XBO je namreč imel poseben vhod, ki so ga v revidiranih modelih potihem odstranili. Ne moremo reči, da nam je naprave žal, saj je v igralstvu pustila majhen odtis, 35 milijonov zajetnih kosov pa bo konkretno breme za naravo. Pač še ena slepa ulica, kakršnih smo v fohu videli že na stotine. Počivaj v miru in ne glej nas več, kinect.


Izvirni kinect za XB360 je bil oblikovalsko dosti bolj smel kot neizrazito škatlasti naslednik za xbox one. Notri je bila še naprednejša židovska tehnologija za odčitavanje globine, a inženirjem ni uspelo odpraviti bistvene kaprice, zamaknjene zaznave. Naprava je hitro ugasnila.


Kinect Disneyland je bil eden redkih biserov. Sicer je šlo za zbirko miniiger, a se je dalo početi marsikaj, tudi nadlegovati maskote.

TV-serij, aktualnih in polpreteklih, je preveč za človeško življenje. Samo pri enem ponudniku, ki ga ne bomo imenovali, je bera tolikšna, da ljudi spreminja v televizorske zombije. Gledanje na dušek pač ni zdravo. A kaj, ko so te zgodbe tako zelo privlačne. JCT vnovič prevetri nekaj frišnih nizik in pove mnenje, ki šteje.

ORVILLE

Fox, komična vesoljska opera; 1 sezona

Orville ni to, kar smo pričakovali od človeka, ki je med podelitvijo oskarjev postregel s pesmijo Joške. Seth MacFarlane je v karieri ustvaril več animiranih serij (Family Guy, American Dad), ki so sledile southparkovskemu trendu premikanju meja sprejemljivosti. Ko je bilo naznanjeno, da snema vesoljsko opero, smo si trekiji v glavah predstavljali infantilne šale o nenavadnih izrastkih humanoidnih vesoljcev in njih spolnih praksah. Tudi to se najde v Orvillu, a je serija vseeno eno večjih ZF-presenečenj. MacFarlane je pri snovanju namreč dal svoji gikovski naravi prednost pred humoristično in postregel s šovom, ki je po tonu in učinku vsekakor bližje Zvezdnim stezam kot parodijama žanra Galaxy Quest in Spaceballs.



Glavni junak je kapitan naslovne vesoljske ladje, dočim je prva poročnica njegova bivša žena, s katero nimata povsem razčiščenih odnosov. Preostanek posadke je pisano enterprisovski, saj vključuje robota in supermočno dekle s planeta z visoko težnostjo. Večina vesoljcev je humanoidnih, vmes pa se najde tudi želatinasto bitje, ki brezupno osvaja človeško zdravnico. Tudi sicer je svet prihodnosti podoben Stezam: vesoljske ladje, nadsvetlobna hitrost, laserji in torpeda, hitrostno zdravljenje vseh ran, raznolike rase in samosvoje civilizacije, ki jih preučuje raziskovalna vesoljska ladja Orville. Svoje so prispevali trekovci, denimo Jonathan Frakes, poročnik Riker iz TNG, ki je režiral eno epizodo.

Fokus posameznih delov je pogosto povezan s sodobnimi moralnimi dilemami, a so te presenetljivo kompleksno predstavljene skozi optiko fantastične prihodnosti. Tako posadka preučuje sovražne versko blazne Krille z željo, da bi jih razumeli in z njimi sklenili premirje. Misija je deloma uspešna, a kapitan na koncu ugotovi, da je z najboljšo možno rešitvijo konflikt le še poglobil. V svojih risankah se je MacFarlane pogosto norčeval iz fanatikov, kot so talibi in nacisti, a tukaj ni v ospredju posmeh, temveč težava nezmožnosti vzpostavitve dialoga zaradi privzgojenih predsodkov. Nič manj siva ni dilema članov posadke, ki sta pripadnika življenjske vrste s samimi moškimi in se jima rodi hči. Očka ji želita kirurško spremeniti spol, nakar skozi debato dobimo več pogledov na teme, kot so svoboda odločanja, posebnosti v večkulturni družbi in nenazadnje obrezovanje deklic. Resnici na ljubo MacFarlane ne zadene zmeraj žebljice na glavico, vendar ponudi drugačne poglede na resne teme, in to skozi povečini primerno odrejen humor. Ta je raznolik, deloma popkulturno pogojen in deloma situacijski, tematsko razdeljen na službene scene in romantična razmerja. Nekaj pa je tudi pristno odštekanega, kot denimo bizarno programirani AI v pustolovščini holodecka, kjer meksikanski bandit za obračun z junakom zahteva spopad v plesu. Temu je to ravno tako čudaško, kot bi bilo nam.

Orville je zabavna vesoljska opera, trenutno najboljši približek klasičnih Zvezdnih stez. Ponuja samosvojo kombinacijo drame, fantastike in komedije, ki pred zaslon ne bo avtomatično prežarčila slehernega trekija, je pa zanimiva tudi za širšo publiko. (kl)



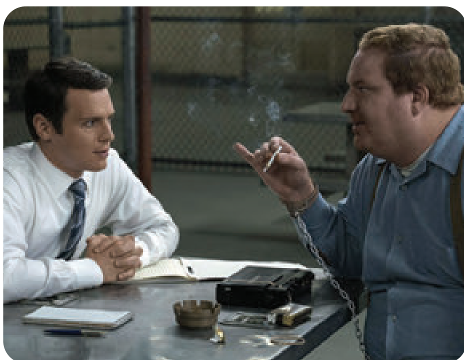
MINDHUNTER

Netflix, kriminalna drama; 1 sezona

Sedemdeseta so bila v Ameriki čas diska, čudnih pričesk in silnega nemira. Čas vietnamskih travm, črnih panterjev in Nixona. Pa tudi čas Charlesa Mansona, Eda Kemperja in Samovega sina. Družbeni razkroj tiste dobe je namreč prinesel nov tip zločinca – serijskega morilca. Polbiografska serija Mindhunter spremlja delo dveh agentov FBI, ki uporabljata tedaj nove pristope, da bi policisti odkrili in ujeli tovrstne zločince. Njuni imeni so ustvarjalci serije spremenili, da bi imeli več prostora pri zapletu, vendar dogajanje temelji na resničnem delu Johna Douglasa in Roberta Resslerja.



Nizika ne temelji toliko na reševanju konkretnih umorov kot na razvoju likov in raziskovalne metode profiliranja. Agentski par je denimo v splošno rabo dal izraz sekvenčni morilec, ki sta ga kasneje razvila v podtipe serijskega in množičnega storilca. Seveda oba junaka svetujeta pri različnih primerih, vendar je v ospredju psihološka drama. Skozi njune oči prikazuje najhujše monstrume našega časa kot ljudi, ki imajo metodo in moralo, čeprav v celoti izkrivljeno. Na primer Eda Kemperja, ki je (še vedno živi v kalifornijskem zaporu) silno prijeten in visoko inteligenten orjak, vendar je poleg drugih umorov lastni materi odsekal glavo in z njo občeval. Nakar vidimo ceno, ki jo v zasebnem življenju plačajo tisti, ki se s takšnimi psihopati ukvarjajo. Tako jo velja bolj kot z Dexterjem ter NCIS primerjati z Žico, saj



je zavezana naturalističnemu in objektivnemu prikazu dogodkov, ki so skozi pogovore z morilci napisali novo poglavje kriminologije.
Takisto je na mestu primerjava s filmom 7edem, kajti eden od producentov in režiserjev Mindhunterja je David Fincher. To se krepko pozna, kajti Mindhunter preveva vrhunska temačnost in podajanje skozi obstranske predmete. Umor ni prikazan neposredno, marveč skozi dokaze, pogovore in pričevanja. Zato ob gledanju te vrhunske, študiozne serije ne trpijo toliko želodci kot živci. Potovanje v izkrivljeni um psihopatskega morilca je že tako pretresljivo, šokantna vizualna estetika pa pomeni dodaten presežek. (gz)

INHUMANS

ABC, stripovska pravljica; 1 sezona



Kdo je ustvaril Marvelove Nehumaneže? Pisec Stan Lee in risec Jack Kirby, legendi srebrne dobe stripa, seveda. Taista, ki sta prej sestavila Avengerje in X-Mane. Kot vesoljski mutanti so se leta 1965 pojavili ob Fantastičnih štirih, nato ob Thoru in Silver Surferju, nakar so pet let kasneje dobili svojo edicijo. Sličijo Ljudem-X, kajti vsak ima sebi lastno posebno moč, le da so samostojna nacija proč od navadnežev. Njihov dom je skrito mesto Attilan, ki je včasih sredi Atlantika in drugič v Andih, v aktualnih zvezkih pa živijo kar sredi New Yorka. Izvor vrste drugače sega milijon let v preteklost, ko se je na Zemlji oglasila tujska rasa Kreejev in gensko eksperimentirala s človečnjaki. Ti primerki so nato spočeli novo, razvito civilizacijo, ki se drži stran od homo sapiensa. Njihove nemeze največkrat prihajajo iz črnine vesolja. Zlasti imajo težave s stvaritelji Kreeji, tistimi modrokožnimi alieni, saj bi jih njihov vodja Ronan Obtoževalec rad uporabil za orožje.
Neljudje bivajo v osrednji Marvelovi kontinuiteti Earth-616 in se občasno srečajo z drugimi liki. Često zato, ker kakšen od Attilančanov dela zdraho med Zemljani in ima potem opravek z agencijo Nicka Furyja. Zato smo jih že videli v Agents of S.H.I.E.L.D., zdaj pa so dobili lastno nadaljevanko. Ta prvikrat v igrani obliki predstavi najbolj poznane Nehumaneže, kraljevsko družino. Narod vodi molčeči Black Bolt, čigar glas je tako mogočen, da ruši mesta. Ob boku so mu vsi poznanci iz sličic in oblačkov: žena Medusa z zajebanimi lasmi, Karnak, ki predvidi napačne odločitve, Gorgon s potresnimi kopiti, nadzornica elementov Crystal z enotonskim teleportirnim bulldogom in kraljev spletkarski sorojenec Maximus. Slednji, ki ga vlogi primerno igra Ramsey Bolton iz GoT, je osrednja pokora. Nesojeni prestolonaslednik namreč izvede puč in skuša zavzeti Zemljo.



Serija, ki menda sodi v filmski univerzum, Attilan postavi na Mesec, kjer je obdan z nevidnostnim ščitom. Prebivalci so se tja umaknili zavoljo ljudi, a tečni Maximus terja vrnitev in nadvlado matičnega sveta. Njegove bojaželjne ideje v familiji niso odobravane, zato brata ne mara in je za nameček zaljubljen v kraljico. Ob vsem tem ga pesti še lastna 'nespecialnost'. Bistvo Nehumanežev je namreč, da se s svojimi velesposobnostmi ne rodijo, marveč jih naključno prikliče šele naknadna izpostavljenost terrigenskim kristalom. Enim ob tej iniciaciji zrastejo krila, drugi dobijo ognjene oči, nekateri pa imajo smolo, da do mutacije ne pride in ostanejo navadni. Taki gredo v rudnike, česar kraljevemu bratu sicer ni bilo treba, vendar je vseeno zakompleksan čez in čez. V to družinsko dramo je nato vključenih še nekaj zemeljskih figur, saj se večinski del odvija na modrem planetu, konkretno na Havajih.
Attilančani so v splošnem nepoznani, saj medijsko niso prišli dlje od stranskih likov v igrah in sobotnih risankah. Zato imajo njihove pojave ob izobilju vsebin s stripovskim izročilom že v štartu težavo s privlačnostjo. A prava zamera je sama izvedba, pri čemer ne cikam le na skromne učinke. Predstava kratkomalo ni prepričljiva. Liki, dogajanje, sposobnosti – vse skupaj na TV-ekranu izpade pretirano za lase privlečeno, malodane otročje. Kajpakda je to moč reči za sleherno sorodno niziko, ampak tukaj so izmišljenosti res izstopajoče. Neljudje so kao napredna civilizacija, ki se preseli na drug svet, a njihova edina vidna tehnologija so sporazumevalne zapestnice. V rudnikih kopljejo na roke, na Zemljo pa jih teleportirajo bitja s tovrstno sposobnostjo. Recimo kot avto velik pes, ki nima nikakršne razlage, ampak samo je.
Zgodba ne predstavi izvora ljudstva, niti se ne trudi pojasniti delovanja mutagena. Kar ni v redu, kajti televizijska nadaljevanka ne more biti kot Barbapapa, da bi rekli "Hip hip hip, strašni trik." Celo čarovnija v fantazijskih zgodbah je ponavadi bolje razložena kot te domišljijske superdanosti. Primerov pripovednih površnosti in nelogičnosti je res veliko. Liki z izjemo še kar posrečenega kralja so precej brezvezni in ne nudijo čustvene povezave, scenarij pa pušča na vseh koncih. Zato za Inhumans res ne najdem dobre besede in jih brez cincanja označim za najslabšo ekranizacijo Marvelove knjižnice. Tisti geekovski gledalci, ki ne bodo obupali po par ogledih, bodo osem epizod zdržali zgolj zavoljo prepričanja, da je treba užiti vse, kar izhaja iz Stanlijevega programa. Ampak možak se je od tega izdelka pametno distanciral. (lf)



BIG MOUTH

Netflix, hecna risana serija; 1 sezona

Fantiča Andreja in Mateja nekega dne pred vrati sobe pričaka kosmata, rogata hormonska pošast, ki otroke spreminja v odrasle. Da zažene proces spolnega odraščanja, jim v glave polaga še do nedavnega nepoznane ideje. Zato ob pogledu na zrel paradižnik nabrekne še nekaj drugega, dar govora pa ob pogledu na očetovo tajnico čudežno izgine. Osrednja nit Big Moutha, devetdelne risane serije, je torej humoren prikaz nerodne poti odkrivanja novih občutkov in misli, ki jih prinese puberteta. Šale pretežno ciljajo na moška ušesa, najde pa se tudi kakšna ženska izkušnja. Zaradi starosti protagonistov so dogodivščine korak dlje od onih iz South Parka, rezultat pa so prikupno zbegani mladiči, ki jih izdajajo lastna telesa in um. Kako dvanajstleni poba koordinira med iskrenimi čustvi do simpatije in pošastko, ki mu v uho šepeta različne položaje kamasutre? Od kod jutranja lužica in otrdelost ter počemu sošolka na šolski izlet ne bi smela v belih hlačah? Odrasli niso v pomoč, saj ima vsak svojo zamisel, kako pomagati, mulcem pa je hitro na smrt nerodno.
Avtorja serije Nick Kroll in John Mulaney sta ljubiteljem smešnic poznana po stranskih vlogah v mnogih veliko-budžetnih komedijah, slednji pa je nekaj let odgaral kot pisec pri smešniškem varieteju Saturday Night Live. Kroll je širše znan po vulgarnem in čezrobnem črnem humorju, kar pri tej tematiki izpade zelo prikupno. Vseeno serija ni namenjena preveč mladoletnim, saj gre za pogled nazaj in čudenje, kako smo jo odnesli s celo kožo. Ne moreš si kaj, da ne bi sočustvoval z ubogo mularijo, ki zmedena sledi norim idejam kosmate pojave in obenem odkriva, da nič več ne bo tako, kot je bilo. (pm)



HOT GIRLS WANTED: TURNED ON

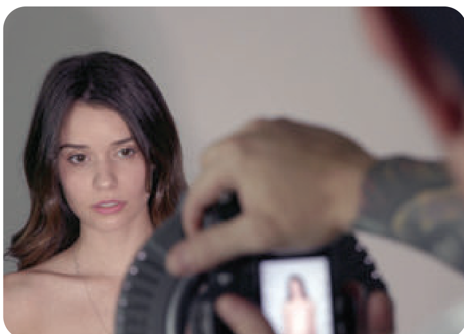
Netflix, dokumentarec; 1 sezona

Vsebine, ki jih največji kabelski operater imenuje 'tisti' filmi, večina bralcev Jokerja pa pr0n, ne nastanejo v vakuumu. Za razliko od komične percepcije iz serije Silicijeva dolina tudi niso del brsteče megaindustrije, pripravljene na investicije v najsodobnejšo tehnologijo. Nastajajo v duhu potenciranega prekariata, pehanja in gnanja za vedno novimi viri prihodkov in monetizacij. Za mnoge mlade starlete pornofilmi namreč niso zgolj končni izdelek, temveč oglaševalski kanal njihovih drugih storitev.



Dokumentarna serija Hot Girls Wanted: Turned On ponudi vpogled v zakulisje pornografije. Ena od deklet v fokusu je Bailey Rayne, uspešna podjetnica, snemalka in 'camgirl'. Kot agentka rekrutira mlada dekleta, jim krije letalsko karto in jih predstavlja produkcijskim hišam. Pomaga jim ustanoviti s.p. in jih uči trženja: Instagram in Twitter za promocijo, Snapchat za naročnino, lastna spletna trgovina z videi in rabljenimi hlačkami. Seveda takšna pot ni za vsakogar. Ena izmed varovank jemlje mamile in ko začne na slepo izbirati produkcijske hiše, pristane v bolnišnici zaradi surove pornografije. Njeno nasprotje, ki prisega na stiliziran prikaz estetike čutnega, je evropska producentka Eva Lust, ki snema filme za ženske. Njen glavni problem je iskanje nežnih moških. Igralkam razloži, da naj hlinijo orgazem, igralcu pa, naj si ga prihrani za doma, kajti v ženskih porničih ni potrebe po močefitastih obrazih.

Ton nizike se izogiba moraliziranju, a ne spregleda širših družbenih posledic dosegljivosti golote in seksa v digitalni dobi. Med bolj pretresljivimi je zgodba najstnice, ki je po 'periscopu' predvajala posilstvo svoje prijateljice. Opijanjena od alkohola in instantne internetne slave ni dojela, kako zelo narobe je tisto, kar je pred kamero njenega telefona. Zdaj jo čaka zapor, a ima srečo, saj vsaj ni pristala na seznamu spolnih zločincev. To je potencialna nevarnost za mlade starlete, ki ne vedo, da je snemanje seksa na prostem prepovedano.



Hot Girls Wanted razkrije marsikakšno nenavadno podrobnost iz ozadja. Dotično je sicer manj izprijeno kot bi ga želeli prikazati moralni arbitri, a vseeno prepleteno s pastmi, ki jih pornofili najbrž ne bi želeli izvedeti. So pa posnetki SFW. No, skoraj vsi. (kl)

OZARK

Netflix, kriminalni triler; 1 sezona



Ta kriminalna karakterna študija spomni na Kriva pota, saj v središče postavi stereotipnega ameriškega družinskega človeka, ki je za dobrobit familije zašel v zločin. Marty je uspešen čikaški finančni svetovalec sodobnega časa, ki za dopolnilni dohodek s partnerjem pere denar za mehiške narkokartele. A dotični sodelavec ima dolge prste, zato z ženo kmalu končata v plastičnem sodu. Da bi osrednji antijunak rešil sebe in družino, se preseli na zakotna ozarška jezera, priljubljeno letovišče revnih Američanov. Tam mora med hribovci in rdečevratniki za kartel očistiti veliko denarja v kratkem času in se s tem izvleči iz zagate. A malo mestece ni tako nedolžno, kot je videti na prvi pogled. Podkupljen šerif, lokalni nepridipravi, pridelovalci maka in še zvezna policija poskrbijo, da se prično kopičiti trupla in težave ...



Ozark je v veliki meri delo Jasona Batemana, ki je producent in režiser ter je odigral glavno vlogo. To je pomembno, saj ga poznamo predvsem po komičnih rolah, kot je ona iz Arrested Developement. Tu igra slišen lik, ki pa ga močno nadgradi in izvrstno zadene občutek ribe na suhem. V pomoč mu je resnično dobra zasedba stranskih igralcev, s katero serijo družno vlečejo iz vode. Kljub solidnemu zapletu in dobrim nastavkom zgodba namreč ni razvila potenciala, desetdelna nadaljevanka pa zazdaj ne dosega visokih standardov uvodoma omenjene serije. Zaradi čustvene in fizične brutalnosti ter vpliva le-tega na skupnost serija izpade nekoliko moralistično, koncept pa deluje že viden. Če je bil Breaking Bad hladnokrvna in precizna študija karakterja, je tole bolj dušebrižniško svarilna pripoved o etičnih, ekonomskih in družbenih posledicah zločina. (gz)

THE TICK

Amazon, stripovska zajebancija; 1 sezona

Obskurni, neodvisni stripovski junak The Tick se ne da pregnati spod popkulturnih žarometov. Lik izhaja iz ameriške neodvisne scene osemdesetih in si izposoja tako iz superjunaške tradicije kot iz takrat hiperpopularne serije karikatur The Far Side. Ta je humor našla v zavračanju prenesenih in simbolnih pomenov, ko recimo krokodil na zatožni klopi pravi: *"Seveda sem ga hladnokrvno ubil, saj sem plazilec."* Glavni junak je v modro odet, skoraj neuničljiv in supermočan človek s povsem otroškim pogledom na svet. Ta je posledica nedoločne amnezije in vodi v nenehno navdušenje ter močan občutek za moralo, ki sta pogost vir smešnosti. Na Amazonu je štartala tretja televizijska inkarnacija, po uspešni sobotni risanki iz srede devetdesetih in kultni, a zgolj eno sezono trajajoči seriji iz 2001.



Čeprav je avtor stripa Ben Edlund bdel nad vsako permutacijo te paladinske parodije, je Klop v novi podobi usklajen z duhom časa, z več grafičnega nasilja in manj burkaštva. Tako med njegovimi zavezniki namesto Batmanuela, batmanovske subverzije šarenega latino loverja, dobimo Overkilla, alternativo Punisherju. Je enako smrtonosen, a zabaven v kombinaciji obsesije po ubijanju in splošne paranoje. Brez skrbi, Tick ni postal resna drama kot Gotham. Še vedno je v ospredju vesel, optimističen in dobrodušen junak, pripravljen na boj proti zlu. Njegov odnos do sveta je tako pristno naiven, kot je neustavljiva njegova moč, in najbolj smešne situacije so pogosto rezultat neskladij različnih odnosov sveta do njega. Nekateri ga pomilujejo, drugi se ga bojijo, tretji se mu posmehujejo, a Klop se vedno smeje zadnji. In z njim gledalci.

Precej spremenjen je njegov pribočnik Arthur. V prejšnjih različicah je bil to plahi računovodja, ki se odloči postati superjunak, tako da si sam sešije kostum molja, a je zmeraj za akcijo. Tokrat se fante tarnajoče upira herojski usodi, kot bi bil 'junak' iz filmov Woodyja Allena. Po šestih epizodah končno sprejme nalogo in upam, da bodo v preostanku sezone, ki prihaja februarja, zmogli brez jamrarije.



'Cek' vsekakor potrebuje partnerja, ki ima obe nogi trdno na tleh, sicer šale ne bi imele pravega učinka. Prav tako ne more brez kričeče barvitih nasprotnikov in zaveznikov, ki pa jih je v tej niziki komaj za vzorec. A to so najbrž porodni krči, ki jih serija zaenkrat še zlahka premaga, saj je uspela v najtežji nalogi: sredi gladke absurdnosti prikazati Ticka kot junaka z integriteto in navdušeno pristnostjo, ki ga je nemogoče ne vzljubiti. (kl)

THE GIFTED

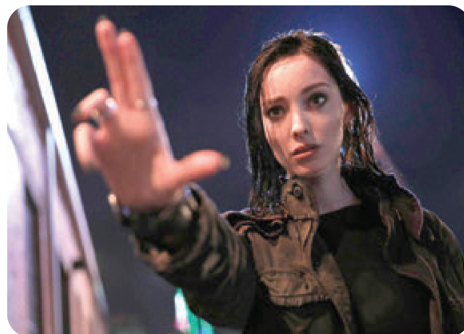
Fox, mutantska drama; 1 sezona



Stari Osebki X so znani širom sveta, naj bo Wolverine, profesor Xavier, Cyclops ali Magneto. Naslednji korak je preusmerjanje žarometov na mlade mutante, kar je samoumevno; navsezadnje Xavier fura šolo zanje. Stripi so tja odšli že pred časom, v filmih je Rosomah nazadnje dobil dekletce za spremljevalko in par drugih vrtčevskih nesrečnežev, dočim se bo projekt The New Mutants aprila naslednje leto osredotočil prav na naraščaj. To bo stripovsko utemeljena, napol grozljiva zadevščina, v kateri bodo Magik, Wolfsbane, Sunspot, Mirage in Cannonball bežali iz skrivnega zapora. Televizijske serije The Gifted ni težko videti kot stopnice k cilju, da se publika še bolj navadi na novo mutantstvo. Cilj je validen, saj smo stare garde res že kar malo naveličani, dasi bo seveda še zmerom prisotna: prideta recimo filma Dark Phoenix z Jean Grey in tisti o Gambitu. Je pa problem, da nasledniki na splošno niso enako veličastni in zapomnljivi. To se dobro pokaže v Gifted, mešanici najstniške (melo)drame in razbijaške akcije, ki si ne upa biti tako radikalna kot Legion in se osredotoča na (pre)več likov.



Znajdemo se v svetu, kjer so X-Men izginili in pustili mutante, da se sami borijo s sumničavim človeštvom. Spremljamo skupino raznolikih tinejdžerjev in malo starejših čudakov z nadmočmi, ki jih okoliščine znesejo na kup. Eclipse je meksikajnarski manipulator fotonov, azijatka Blink zna odpirati portale, Polaris za silo obvlada magnetizem, svetlolasa Lauren in njen brat Andy pa sta tako frišna, da še partizanskih imen nimata. Silovitost sta namreč skrivala zaradi očeta, tožilca, ki preganja njihovo sorto. Ko pride vse na dan, se pisana druščina v spremstvu taistega fotra in matere poda na beg pred oblastmi. Za petami jim je nova antimutantska državna organizacija Sentinel Services, ki za jago med drugim razpolaga z zajebanimi pajkastimi robotki. Tiktakanje desetdelne serije je predvidljivo. Na eni strani nudi vpogled v kaprice pri prebujanju mutantskih moči, ki se "prebudijo kot kihanje, tega ne moreš nadzorovati." Včeraj je bil mladostnik še normalen, jutri že tvega, da bodo ponj prišli specialci. Na drugi pa piše komentar o družbi, ki ni pripravljena sprejemati drugačnosti, kar je v Trumpovi dobi privzeto pereče. Oboje se doseže skozi neenakomeren ritem, kjer se obdobja zelo statičnih pogovorov v temnih prostorih ('gritty realism'!) izmenjavajo z adrenalinsko akcijo. Mutanti jo cvirnajo pred agenti, odpirajo portale, blokirajo izstrelke, pridrvijo navadni policisti, vrstijo se boji mano a mano, tresejo se stavbe, pokajo luči, dvigne se veter ... Za teve serijo je tega kar precej in niti ni videti ceneno. K temu pripomore mentorska roka Bryana Singerja, režiserja hollywoodskih Iksičev.



Težava sicer kar vzdušnih in gledljivih Nadarjencev je neambicioznost. Legion, ki bo deležen druge sezone, je mnogokrat čuden in terja nemalo pozornosti, vendar ima jajca, da tvega, da si upa poseči v neznano. Giftedi pa so tipski, predvidljivi in marsikdaj ceneni. Liki se ne razvijejo prav dosti in marsikateri je že v štartu precej nezanimiv, zlasti pa derivativen. Polaris je izvleček Magneta, Andy je en tak tinejdžerski Jean Grey, frajerski tipček s frizurco s čuti in mišicami oddaja močno wolverinsko vibracijo ... Dolgcajt. Prav tako se je nekje zataknila celotna okoljska štimunga, saj sta nezaupanje in sovraštvo do mutantov vseprisotna, kar nam X-Men trpajo v glavo že desetletja. S tole naslednjo generacijo bi se lahko to nekam premaknilo oziroma vsaj postalo bolj kompleksno. Ampak to ni namen Giftedov, ki merijo na kratkočasje in ohranjanje interesa do filmske pomladi. (sn)

THE GOOD PLACE

NBC, komedija; 2 sezoni

Dekle se zave in se zastrmi v napis "Dobrodošli! Vse je krasno." Odpro se vrata in pozdravi jo prijazen sivolas možakar, ki ji pove, da je zdaj 'na dobrem kraju'. V nebesih. Saj je vendar vse življenje pomagala ljudem, živalim in planetu! A seveda ni. Dejansko je prek telefonske prodaje prepričevala ljudi k nakupu domnevno zdravilnih preparatov, bila nesramna do bližnjih, jih izkoriščala in bila nasploh obupna. Le



ime si deli s proslavljeno humanitarko. Zdaj, ko se zaveda obstoja posmrtnega življenja, je pripravljena storiti vse, da bi ostala v raju. Sploh, odkar je izvedela nekaj podrobnosti o njegovem antipolu, peklu. Koncept paradiža je majhno mestece, kjer vsak prebivalec dobi hišo po svojem okusu in v njej sorodno dušo. Glavna junakinja Eleanor pristane s pogosto neodločnim profesorjem etike Chidijem v hišici skandinavskega sloga, ki jo spravlja ob pamet. Hitro se mu zaupa in mu postavi etično dilemo: nauči naj jo postati boljši človek, da si bo resnično prislužila mesto v dobrem kraju. Ta fantastična realnost je pastelno pisana različica zgodnjega 21. stoletja, kjer je stanujočim na voljo celo neke vrste Siri – virtualna pomočnica Janet, ki se pojavi ob izreku svojega imena in uresniči praktično vsako željo.
Na ta način serija skozi prvo sezono obdela spekter filozofskih in etičnih topik. Primarno gre za lahkotno komedijo, vendar postopna predstavitev skrbno zgrajenega sveta skriva številna presenečenja in nepričakovane preobrate, ki jo približajo pustolovščini, mestoma celo trilerju. Odročna, nenavadna in pogosto surrealistična lokacija, prikazana skozi perspektivo prestrašenega prišleka, je kot nalašč za to, in vzporednice z Lost so na mestu. Skozi prvo sezono se na eni strani kopičijo Eleanorine laži, kar v mestu povzroča nemalo kaosa, na drugi pa je opazen njen napredek v želji po izboljšavi. Tako je situacija vse bolj napeta, vendar se ustvarja občutek, da nadnaravni elementi omogočajo preproste izhode iz težav. Zaključek vse postavi na glavo in drugi sezoni odpre povsem novo pot, a ohrani srce, dušo in humor. Ta se iz epizode v epizodo izboljšuje, saj razkritja pogosto dodajo nove dimenzije šalam iz prejšnjih delov, tako da si jih je vredno ogledati ponovno.



The Good Place bo navdušil gledalce, ki iščejo nekaj adrugačnega, toda avtor serije ubere precej bolj abstraktno smer humorja kot pri svojih prejšnjih uspešnicah Pisarna, Parki in rekreacija ter Brooklyn Nine-Nine. Če po prvih treh epizodah ne boš zasvojen, morda ni zate. Pa poskusi s katerim od preostalih predlogov na teh straneh. (kl)

STAR TREK DISCOVERY

NOVA ZVEZDNA STEZA

Sneti si želi, da bi frišna zvezdnostezna nizika o bojno-znanstvenem plovilu Odkritje, vojni s Klingoni in osebnih travmah živela dolgo ter uspevala.

Debelih dvanajst let je minilo, odkar so Zvezdne steze zadnjič obiskale male zaslone. Vmes smo sicer dobili več spektakularnih hollywoodskih filmov, nazadnje naspidirani Beyond v režiji fastandfuriousovega Justina Lina. Ampak ti ležijo na ločeni časovnici, Star Trek pa na platnu ni bil nikdar zares doma, četudi je navdihnil kinematografski dogodek stoletja Star Wars. Odkar je davnega 1966 razturil s tremi sezonami prvotne nadaljevanke z Williamom Shatnerjem kot poveljnikom Kirkom in Leonardom Nimoyem kot najbolj znanim Vulkancem Spockom, se je najbolje počutil na teve ekranih. Edino tam ima dovolj časa, da razvije veličastne tematike in kompleksne like ter vretenasto prepleta dogajanje. Včasih do te mere, da ni nikomur nič jasno, ampak takšna je cena ambicije.

NORKA IN LORKA

Šestero nizik smo doslej ugledali: Original Series ('66-'69) in njeno animirano izpeljanko ('73-'74), najslovitejši The Next Generation ('87-'94) z Jeanom-Lucom Picardom kot vodjo legendarnega plovila Enterprise, Deep Space Nine ('93-'99), ki se je odvijal na postaji, Voyager ('95-2001) s prvo kapitanko in Enterprise ('01-'05), ki je bil časovno umeščen pred vse ostale. Podobno prekvelsko se obnaša sveži Discovery, ki veliko obeta. V tej dobi, ko superjunaki ter krimiči orenk tolčejo po ZFju, je že dosegel več kot solidno gledanost in si zagotovil drugo sezono. Temeljni razlog za to je posodobljenost koncepta, ki nagovarja moderno publiko, in istočasno udinjanje kanonu, s čimer nudi roko zagretim ljubiteljem. Dobra kombinacija.

Piše se leto 2255 in premirje med razboritimi Klingoni ter Federacijo, zvezo bolj ali manj miroljubnih življenjskih vrst, se bliža koncu. Drugi Podvig pod Kirkovim vodstvom je oddaljen še celo desetletje. Izvirni pod poveljstvom Jonathana Archerja je kot pionirska človeška ladja, opremljena s pogonom warp 4, poletel veliko prej. Drek zadene ventilator v prvih dveh delih, ki stavita na strelsko akcijo tako od blizu kot med medzvezdnimi plovili do te mere, da se počutiš kot v kinu. V trušču spoznamo osrednji lik, po vulkansko izobraženo človekinjo Michael Burnham, ki v prelomu s tradicijo ni poveljnica. Dolgo že služi pod slovito kapitanko Georgiou, toda okoliščine in sistem vrednot ji ne pustijo izbire: stori hud prekršek, zaradi katerega je ožigosana kot krivka za vojno s Klingoni. Nato pristane na krovu delno vojaškega in delno znanstvenega plovila Discovery. Tam se pridruži posadki s temačnim, rahlo pritegnjenim poveljnikom Lorco na čelu.


USS Discovery z oznako NCC-1031 pripada razredu constitution. Ima sicer običajen krivinski pogon, toda njeno srce je trosni motor, ki ji omogoča, da se takoj znajde na neki drugi točki vesolja.

MESTO ZA EDISONA

Fanovskega servisa je več kot zadosti, saj je vsaka tričetrturna epizoda nabito polna referenc na stare like, dogodke in objekte. Vsakdo bo spoznal značilno obliko ladij Federacije in Klingonskega cesarstva, uniforme, komandne mostove brez varnostnih pasov, fazerje, teleporte, protonske torpede, pozdrav z raztegnjenimi prsti, vztrajanje Vulkancev pri logiki in slične ponarodelosti. A udinjanje geekom seže mnogo globlje, od steklenice šampanjca iz


Levo je izvenzemeljac-pod-žarometi Saru (Doug Jones), desno kapitanka Georgiou (Michelle Yeoh), v sredi pa junakinja Burnham (Sonequa Martin-Green).


O Klingonih smo v nizikah Star Trek izvedeli že marsikaj. Discovery ima težko nalogo povzeti povedano in osvetliti nove vidike njihove kompleksne družbe.



Poveljnik Lorca je mnogoplastna osebnost, ki je sposobna v teku ene same epizode napolniti ves spekter med benevolentnim kapitanom in nevarnim norcem.



Ko se Discovery ne ukvarja s pobezljanimi znanstvenimi eksperimenti in bird of preyi, je čas za debato. Zato je tu ridžokosa geekica Tilly, ki ne zna biti tiho.

'Chateau Picarda' v kvartirjih Georgioujeve na starinski ladji Shenzou prek imen federacijskih zvezdnih plovil (T'Plana-Hath po vulkanski filozofiji, Chuck Yaeger po zemeljskem pilotu) do likov: Pojavi se denimo čudaški bradač, ki ga 'deset let kasneje' sreča Kirk v prvotnem Treku. Avtorji so pazili tako na njegov videz kot dikcijo! In, jasno, Michael Burnham je krušna sestra Spocka, s katerim si delita očeta, ambasadorja Sareka. Ta naknadni vtik v časovnico dejansko kar dobro deluje.

Tudi krovni ustroj bo znan vsakomur, ki je svojčas religiozno ostajal buden pozno v noč, da je na TV Ljubljana spremljal Naslednjo generacijo. Discovery meša makronivo, kjer se za *lebensraum* spopadajo vsemirske civilizacije, življenjske vrste in kulture, ter mikrosliko osebnih usod likov, ki oživijo skozi vztrajno gradnjo pisanih karakterjev. V tem je razlika med Federacijo in Klingoni: mostovi ladij, ki pripadajo aliansi, so multikulti laboratoriji, v katerih v temelju različne rase in vrste sodelujejo za skupno dobro. Klingoni pa so nacistični bojevniki za rasno čistost, vsemirski ibermenši, ki čislajo zgolj moč in nasilje. Njih razumemo, a jih ne odobravamo, dočim si med člani Starfleeta najdemo (namišljene) prijatelje.

PAH TEK! VEH MEH PEK!

Nove Steze imajo za slednje obilo potenciala in so v tem pogledu najbolj obetavne po Jean-Lucu, Rikerju, Datu in kompaniji. Že Burnhamova je izredno zanimiva kot notranje sprta oseba, v kateri se za prevlado nenehno pehata vulkanska logična hladnost in človeška čustvenost. A daleč od tega, da bi bili žarometi le na njej, kajti deležni smo poštenega odmerka 'stranskih' likov, ki to dejansko sploh niso. Naj bo to poveljnik Lorca, na katerem so psihološke in telesne travme pustile bistveno večji davek, kot si je kdorkoli pripravljen priznati ... poslanik Sarek s človeško ženo in posvojeno deklico, ki je bistveno bolj popolnjen kot v izvirni TV-seriji ... oficir Saru, ki pripada novi rasi Kelpiencev kot mojstrskim zaznavalcem nevarnosti ... ali versko blazni Klingon Voq, ki bo skušal za ceno sebe združiti rasno čisti imperij in ga narediti zopet mogočnega. Mimogrede, Klingoni v Discoveryju med sabo obilno govorijo lasten jezik, ki je slišati jako rovtarski, in se pridušajo, kako je fino jesti človeške možgane iz naravne posodice. Dejansko so prav grozljivi in bolj otipljivi ter realni kot kdajkoli prej.

Taki so namenoma, saj kleč ni miroljubno raziskovanje pod geslom *to boldly go where no man has gone before*, temveč vojna. Ta zagotavlja napetost, to pa prija novodobnemu gledalcu, vajenemu akcije in dogajanja. (Si vedel, da se je količina dialogov v filmih in nizikah v nekaj desetletjih več kot razpolovila?) Osebe si sicer jemljejo čas za pogovore in se bondajo, kar gre na rovaš opazne količine žensk. Že začnemo z materinsko-hčerinskim razmerjem med Georgioujevo in Burnhamovo, nakar slednja na krovu Discoveryja najde rdečelaso tovarišico v dobrem in zlem. Kljub temu pa redno poka: bodisi se Odkritje zaplete v spopad s klingonskimi ujedami, da torpedi in izstrelki frčijo v vse smeri, bodisi po njegovih zloščenih sobanah pustoši vsemirski pošastek, ki ga je treba s fazerji v lulo, bodisi je nujno po johnwickovsko zmlatiti gručo zgubanočelavih stražarjev, bodisi težave povzročajo neugodne medzvezdne razmere.

NJIHOVE MISLI K NAŠIM

Spretno mešanje intimnih in krovnih elementov Discovery dobro peha naprej. V vsaki epizodi smo deležni razvoja oseb, ki še zdaleč niso počez junaško pozitivne ali zlobno negativne, vpogleda v širšo sliko spopada med Federacijo in Klingoni, poklonov navdušencem in truda glede kvaziznanosti, ki Star Treku od nekdaj daje primes 'mogoče bo pa nekoč res tako'. Šov denimo privzame, da je vesoljski prostor namesto niti poln trosov, ti pa omogočajo takojšnje prestavljanje po svoji vseobsegajoči mreži. Od tod izvira eksperimentalni 'spore drive' v Odkritju, kar je ultimativno orožje Zvezdne flote. Meni se ne sliši nič bolj fantastično kot naprava, ki s krčenjem prostora omogoča potovanje s hitrostjo, večjo od svetlobne :).

Škoda sicer, da je zavezanost politični korektnosti že kar nekoliko posiljena. Seveda so morali vkomponirati tako osebe vseh barv kot poskrbeti za prvi odkrito gejevski par v televizijskih Star Trekih doslej, sicer bi jih slišali od bojevnikov za družbeno pravičnost. In občasno je kakšna pogruntavščina manj posrečena, na primer tisti pošastek, ki je sprva videti kot demonski monstrum iz Dooma 3, nakar ga razvijejo v pokemona. Ampak vobče je Discovery jako uživantska zadevščina, ki je dala dobro podlago novemu CBSovemu pretočnemu servisu All Access. Do njega Slovenci ne moremo, saj je do nadaljnjega zgolj ameriški in evropske verzije ni niti še na obzorju. Toda na srečo je distribucijo prevzel Netflix in njegovi slovenski naročniki lahko Discovery spremljajo' v realnem času'. Initiate tedenski ritual!



Teleporter za pošiljanje skupkov atomov na želeno mesto je kakopak prisoten, tako kot hologramski krov. Razlago obojega najdeš v vedežu o Treku v Jokerju 191.



Fanatik T'Kuvma sledi naukom utemeljitelja klingonskega imperija Kahlessa, ki je vmes postal mitološka figura. Politične in religiozne vzporednice potegni sam.

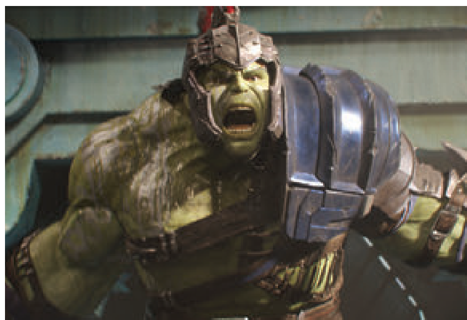
THOR: RAGNAROK

Ragnarok je odličen film s kakovostno akcijo, izvrstnimi frisi in več smeha od vsake komedije! *Nuff said*, bi rekel avtor Thora, legendarni Stan Lee. Slednji možakar, ki je s svojo vitalnostjo pri 94 letih resnični superčlovek, je nedvomno ponosen, da njegov lik živi in navdušuje po več kot pol stoletja. Leta 1962 je namreč z risarjem Jackom Kirbyjem mozgal o najmočnejšem Avengerju, mogočnejšem od Hulka, in prišel na idejo člana iz vesolja. Ker so ga mitologije privlačile, se je ozrl k nordijskemu panteonu in definiral stripovski minikozmos Asgard. Thor je tamkajšnji princ, ki vihti bojno kladivo mjolnir, ima porednega polbrata Lokija in občasno obišče Zemljo, kjer najde ljubezen. Slovenci stripa zvečine ne poznamo, niti ne vikinških junaških epov, zato je za nas edini bog groma Chris Hemsworth.



Gromovnik Thor je to pot drugačen. Ne le, da nima las, marveč zbija šale. Glede na to, da je Asgard pred pogibeljo, ima dober smisel za humor.

Po temačnem prejšnjem delu je izdelek tolikanj lepše presenečenje, saj se po barvitosti, tonu in smešnicah spogleduje z Varuhi galaksije. Komedijantstvo, celo burlesknost tako liku kot igralcu nenavadno dobro pritičeta, čeprav vsebinski elementi niso prešerni. Kraljevska familija je ob glavarja, vojska poklana, lasje postriženi in Asgardu grozi ragnarok. Slednji, kot vemo, označuje bajeslovni konec sveta, in na platnu je prizor primerno epski ter pospremljen z ustrezno tematsko popevko Led Zeppelinov. Sicer je tako tudi v stripovskem venčku, vendar ima film originalno zgodbo, ki pa domiselno črpa iz crtiča in risanke Planet Hulk. Zelenec ima namreč v dogajanju konkretno vlogo, kar obenem razloži, počemu ga ni bilo v Civil Waru. Hulk je zavoljo neukrotljivega besa postal tolikšna nevarnost za okolico, da so ga Stark in tovarišija po Ultronu deportirali v vesolje. Posledično pride na planet Sakaar, kjer se ves ta čas udinja kot gladiator. Nakar se tam proti svoji volji znajde še Thor ...



Hulkovo gladiatorstvo pride iz znane štorije Planet Hulk, ki se jo v animirani izvedenki splača pogledati. Od tam je takisto par drugih likov.



Boginja smrti Hela je v stripih Lokijeva hčerka, ki na kraju živi v Vegasu, tukaj pa ... Dober, močan lik z ustreznim koncem.

Omemba Hulka se morda zdi kvarnik, toda itak je že prvi napovednik razkril vse in še več. Zato ni nobena skrivnost, da je osrednja negativka boginja smrti Hela, ki jo fantastično upodobi Cate Blanchett. Babnica, ki z eno roko zdrobi mjolnir, je zajebana čez in čez. Med drugim v rokavih hrani neskončno zalogo rezil, s katerimi samostojno pokosi gardo valkir. Z njo smo dobili odgovor, kakšna bi bila Galadriel, če bi jo Prstan spridil v žensko varianto Saurona. Helino izročilo so sicer filmarji spremenili, vendar lepo sodi v asgardsko družinsko dramo, del katere je kajpakda večno prevarantski Loki. Marvelovi poznavalci bodo uzrli še prenekatere reference, od Thanosove rokavice prek demona Surturja do res posrečenega kamnitega Korga iz animiranke. A to so bonbončki, kajti pisana vsemirska predstava je namenjena vsakomur, tudi popolnim nepoznavalcem Marvelovega univerzuma. Excelsior! ***LordFebo***
Gospodar iskrečih se prstov kaže bicepse po naših kinih prav ta hip.

MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Kot izda že naslov, se ima zgoditi umor. A kdo ga je zagrešil? Angleščina to vprašanje skrči v eno besedo, ki označuje podžanr kriminalk: whodunit. In ta sorta ima že sto let kraljico, Agatho Christie, ki je podpisana tudi pod predlogo pričujočega filma. Sredi vihre prve svetovne vojne je začela pisati prvo kriminalko o belgijskem kriminalistu z veličastnimi brki. Ta je izšla več let kasneje, a v dvajsetih letih prejšnjega stoletja je Hercule Poirot, kot je poimenovala enega danes najbolj slavnih fiktivnih detektivov, že postal legenda. In Christie z njim; pa ne samo zaradi kriminalk, kajti ženska je bila prava pustolovka in, mimogrede, ena prvih deskark na valovih.



Film je posnet na 65-milimetrskem traku, ki na platno pričara osupljive podobe. Žal je kadrov vlaka bolj malo, saj se večina odvrti v vagonu.

Njene knjige so pogosto postavljene v visoko družbo in na eksotične ali prestižne lokacije, kjer se zgodi umor, ki ga nato protagonist(ka) metodično razreši. Bralec ves čas spremlja junakov proces in skuša slediti postopnemu zlaganju sestavljanke. Zgodbe se praviloma zaključijo, ko detektiv zbere vse osumljene v salonu in razkrije morilca, ki je do zadnjega trenutka prepričan, da je varen.
V filmu Poirota srečamo v Jeruzalemu, kjer zaključuje primer, nato se odpravi v Istanbul in barvito orientalsko klimo kmalu zamenja za salonski vagon prvega razreda, ki skozi jugoslovansko zimo drvi proti Londonu. Pri Vinkovcih se zgodi umor in vlak obtiči v snegu. Hercule se loti iskanja storilca z zasliševanjem ducata potnikov v vagonu, a tudi njegove izpiljene metode so neuspešne pri razkrivanju morilca. Kmalu se izkaže, da ima prav vsak od njih kakšno skrivnost ali naključje, ki ga povezuje s truplom. Resnica pa se vse bolj izmika.



Med snemanjem je Josh Gad nadlegoval Daisy Ridley s podrobnostmi glede nove Vojne zvezd in beležil njene ne-odzive na tviterju. Poiščite jih.

To je tretja večja priredba tega kultnega romana v gibljive slike. Poleg nagrajenega filma iz sedemdesetih je v 2010 umor razrešil David Suchet, ki je belgijskega detektiva upodobil v več desetletij trajajoči seriji in istoimenski računalniški igri. V primerjavi s predhodniki je nov film še bolj izpiljen in napet, prestiž produkcije in potovanja s takšnim vlakom pa sili v ospredje skoraj vsakega kadra. K temu pripomore zvezdniška zasedba, ki vključuje Johnnyja Deppa, Michelle Pfeiffer, Judi Dench in Daisy Ridley, tako da je vsak stranski lik dodelan in prepričljiv kot potencialni morilec.
Puristi Agathe Christie bodo seveda imeli veliko pripomb. Najprej glede Poirotovih mustač, ki so masivne namesto prišfrknjenih. Še bolj pa glede vizualnih in akcijskih ekscesov, ki se trudijo zgodbo zapakirati za mlajšo generacijo. Tako se v knjigi vlak ustavi, ko zarije v globok sneg, tukaj pa v dramatičnem posnetku nevihte udari strela v vrh gore in sproži plaz, ki zgrmi proti lokomotivi in jo na robu prepada deloma iztiri. Žal gresta akcija in izpiljena podoba na rovaš prikaza detektivovih dedukcij oziroma razgibavanja sivih celic, kot to sam poimenuje. Tako gledalci le redko dobimo občutek, da raziskujemo skupaj z njim, temveč zgolj sprejemamo ugotovitve, ki jih predstavi. Vseeno je Umor zanimiv film in končno razkritje bo gledalcem, ki ga še ne poznajo, ravno tako presenetljivo, kot je bilo bralcem romana pred skoraj stoletjem. Bomo pa še videli, če bo napleteno zadostovalo za nadaljevanje, ki je na skorajda marvelovski način napovedano na koncu. ***Kalander***
Orient ekspres trenutno stoji na prvem tiru naših kinodvoran.

Spletna trgovina
z dodatno opremo
za pametne telefone





www.chameleon.si

ENOSTAVEN IN HITER NAKUP
BREZ POŠTNINE

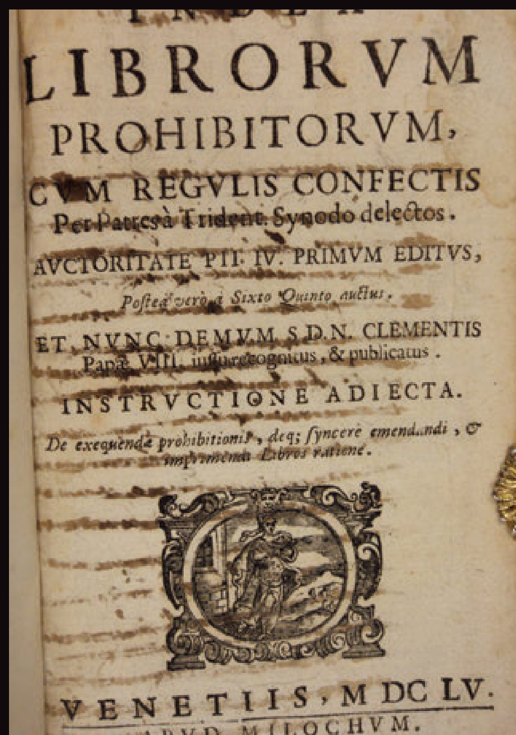
MALOPRODAJA:
Trgovina Mobi Miška
Slovenski trg 8, 4000 **Kranj**

Trgovina Chameleon
Trubarjeva cesta 28, 1000 **Ljubljana**

VELEPRODAJA: ŠUMI ELECTRONICS d.o.o.
Poslovna cona A 22, 4208 Šenčur
e-pošta: prodaja@vsezamobi.com • tel.: 04 20 14 470

Facebook naslov
@ChameleonDodatki




LIBRORVM
PROHIBITORVM,
CVM REGVLIS CONFECTIS
Per Patres à Trident. Synodo delectos.
AVCTORITATE PII IV. PRIMVM EDITVS,
Postea vero à Sixto Quinto auctus,
ET NVNC DEMVM S.D.N. CLEMENTIS
Papæ VIII. iussu recognitus, & publicatus.
INSTRVCTIONE ADIECTA.
De exequendæ prohibitionis, deq; syncere emendandi, & imprimendi Libros ratione.
VENETIIS, M DC LV.
APVD MILOCHVM.





PREPOVEDANE KNJIGE

»Pričakovanje mi žubori v žilah kakor mehurčkasta voda. Kaj mi bo storil? Globoko vdihnem, da bi se umirila, a ne morem zanikati, da sem vznemirjena, vzburjena, že vlažna. To je tako … rada bi mislila narobe, vendar v resnici ni.« **PrFOXa** z rdečico na licih zapre knjigo in se sprašuje, če mora takoj k spovedi ali lahko s tem počaka vsaj do konca poglavja …

D*a je Jezus bog, so sklenili z glasovanjem,*" in ker *"Biblija ni prišla iz nebes po faksu"*, jo lahko vzamemo z rezervo, ne? Človek raje prebira stihe, v katerih je *"božje dovoljenje, da fuka toliko žensk, kolikor ga je volja."* Družbeno zavedni slehernik pri mesenih užitkih seveda upošteva naslednje vodilo: *"Kdor telesno in duhovno ni zdrav in vreden, svojega trpljenja ne sme ovekovečiti v telesu svojega otroka."* V nasprotnem primeru se lahko pripeti, da *"obračaš pogled od človeka do prašiča in spet od prašiča do človeka, in na koncu ne moreš več povedati, kdo je kdo."*

Kaj imajo skupnega Da Vincijeva šifra, Sveta kri in sveti gral, Satanski stihi, Moj boj ter Živalska farma, od koder so gornje vrstice? To, da gre za nevarne knjige. Bralec ponotranji njihovo vsebino in si splete, obogati ali spremeni življenjski nazor. S tem more postati trn v peti avtoritetam oziroma se spremeniti v nestrpneža, sektaša, nemara celo terorista. Znanje je po mnenju nekaterih zatorej modro obvladovati, ga odtegovati in deliti v skrbno odmerjenih količinah. V ta namen se še danes prepoveduje ali omejuje razpečevanje določenih časopisov, filmov in videoiger. Ter, jasno, knjig. Cenzura čuva ideološke sisteme, laja na nasprotnike in jih ponekod celo grabi za vrat. A kakšno nezaslišanost moraš zapisati, da si v civilizirani in precej moderni dobi prislužiš takšno obsodbo?

Mraz Ovid'ja v Pontu tare

Že antični Grki in Rimljani so preizkušali koncept svobode govora, ki deluje, dokler ljudje ne začnejo razlagati tistega, česar vladar noče slišati. Tako je nastalo delovno mesto cenzorja, ki je med drugim skrbel za moralno držo plebejcev in patricijev. Če so preveč grešili, jim je lahko naložil opomin, višje davke ali javno grajo. Pomembno je bilo tudi, kaj so zavedni državljani brali – kar zagotovo ni smel biti Ovid, ki si je s šaljivim erotičnim priročnikom Umetnost ljubezni bajeslovno prislužil izgnanstvo vladarja Avgusta. Kitajski cesar Shi Huang je po drugi strani že v tretjem stoletju pred našim štetjem zelo enostavno poskrbel, da narod ne bi pregloboko razmišljal in organiziral kakega protesta ob Konfucijevih spisih. Ti so končali na grmadi, začuda pa je po eno kopijo vsakega dela spravil v narodno knjižnico. Dobro je poznati svojega sovražnika!


Publij Ovid Naso je okoli leta 2 izdal trilogijo Ars Amatoria, v kateri je skozi lahkotno pisanje učil medspolnih odnosov na duhovnem in telesnem nivoju. Čeprav slog ni nikoli prostaški, naj bi ga cesar Avgust zaradi dela izgnal, vendar je to bržda kasnejši mit, ne fakt.

Ko je rimskemu svetu postalo jasno, da nauk Jezusa iz Nazareta ne bo le muha enodnevnica, je bilo treba iz zgodbe narediti pravo religijo in jo kanonizirati v Svetem pismu. Pričela se je cenzura dokumentov, ki so pričevali o življenju velikega odrešenika. Cerkveni dostojanstveniki so določili, da je Jezus božji sin in do četrtega stoletja utemeljili Novo zavezo, pri tem pa se znebili vsega, kar bi temu pogledu škodovalo. Apokrifni evangeliji, torej tisti, ki so izpadli iz kánona, veljajo za čečkanja neposvečenih peres, ki izpričujejo nerelevantne ali celo lažnive dogodke. Podobno so svetost Biblije zamajali tako imenovani Mrtvomorski zvitki. Gre za kopico dokumentov z Zahodnega brega, ki dopolnjujejo in spreminjajo naše poznavanje svetopisemskih zgodb. Zato se po njihovem odkritju leta 1949 vsi raziskovalci niso strinjali, da bi bile najdbe dostopne obči javnosti. Danes si jih lahko brez težav ogledaš na spletu. S pregrešnimi zamislimi se poigrava tudi raziskovalno pisanje, ki sporoča, da je bila Marija Magdalena Kristusova žena. Pobegnila je v Francijo in s seboj prinesla 'sang real', torej ne svetega grala, marveč sveto kri – otroka. V sodobni knjižni uspešnici Sveta kri in sveti gral je še več teorij o človeškosti Božjega sina, najbolj zanimive podrobnosti pa si je sposodil Dan Brown za razvpito Da Vincijevo šifro.



Sveti gral ni kelih z zadnje večerje, pač pa Kristusova kri. Njegove potomce zdaj skrbno varuje Sionsko priorstvo. Tako teorijo splete leva knjiga, po kateri je Dan Brown v Da Vincijevi šifri tako spretno prepletel fikcijo in resničnost, da mu je pravzaprav težko ne verjeti. Zato je prišel v nemilost pri Svetem sedežu, ki je njegovo megauspešnico označil kot "vrečo laži". Kardinali so ljudem položili na srce, naj knjige ne berejo. Je pa res, da se je Sionsko priorstvo že pred desetletji izkazalo za načrten nateg.

Zgodnja Cerkev je morala za preživetje poskrbeti za združevanje vernikov z enotno in logično štorijo, zato je napela vse sile, da se je ubranila heretikov. Poleg skrbi za pravo vero je bil mračni, nepismeni srednji vek obenem pravi peskovnik za utrjevanje cerkvene oblasti, ki se je vtikala v vse aspekte javnega in zasebnega življenja. Inkvizicija je vestno skrbela za likvidacijo neželene literature in posameznikov, ki so se pečali z njeno distribucijo, kar sta močno otežila izuma tiska in pošte. Največ sivih las je rimokatolicizmu v 16. stoletju povzročal protestantizem. A iznajdljivi ljudje, kot je naš Trubar, so krivoversko čtivo švercali celo v sodih za vino, če je bilo treba. 23. decembra 1600 so po naročilu škofa Hrena v Ljubljani pred Mestno hišo sežgali več vozov protestantske literature, ki je propagirala načela, povsem nezdružljiva z rimokatoliškimi. Recimo tega, naj se raja nauči brati in gre v šole, s čimer bi se lahko iz ubogljive ovčje črede spremenila v uporniško bando. Za take so bile poleg ognja še druge priljubljene kazni, predvsem fizične, najhujša izmed vseh pa je bila ekskomunikacija, izobčenje. Če takrat nisi bil kristjan, nisi bil nič. Pripadala ti ni niti parcela na britofu.



Za največjo najdbo originalnih apokrifnih oznanil, med ostalim tako imenovanega evangelija po Tomažu, sta odgovorna egiptovska kmeta, ki sta leta 1945 pri kraju Nag Hammadi našla vrč s trinajstimi papirusi. Z enim sta si podkurila, preostali ducat pa sta odnesla v Kairo. Spisi, ki izvirajo iz prvega in drugega stoletja so na ogled v kairskem Koptskem muzeju. Njihova vsebina razlaga Jezusovo človeškost in niti z besedo ne omenja kakršnikoli čudežev.

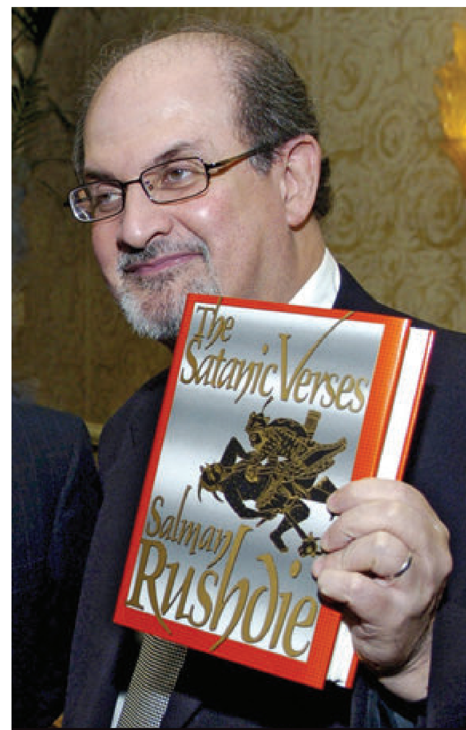
Ne skruni šefovega imena

Cerkev je nadzor počasi razširila tja do univerz, kot je pariška Sorbona. Ker pa se je izobraževalo vse več ljudi, je cerkvena oblast leta 1559 prišla na briljantno idejo, da je treba sestaviti seznam škodljive literature in avtorjev. Nastal je Index Librorum Prohibitorum, ki je doživljal dopolnitve vse do 1948., dokler ga v šestdesetih letih 20. stoletja končno niso nehali uporabljati. Na njem so se znašli Kepler, Kant, Newton, sumljivi prevodi Svetega pisma in drugi razsvetljeni teksti. V zadnji izdaji je seznam štel štiri tisoč naslovov, ki so polni moralno dvomljivih, pretirano seksualnih, političnih in ateističnih vsebin. Cerkev se je bala tudi drugih religij. V naših koncih je pometla s slovanskimi bogovi, španski in portugalski inkvizitorji pa so dežurali v pristaniščih in uničili vse, kar so pomorščaki prinesli iz Novega sveta. Španski inkvizitor škof Diego de Landa je skušal pokristjaniti Maje in ker so še kar uporabljali neke svoje zapiske, je dal papirje skuriti. Četudi je zgolj slutil, kako znajo Indijanci gledati v zvezde, so bili dokumenti vse preveč čarovniški za tisti čas. Tako je ostalo le nekaj majskih kodeksov, od katerih je najpomembnejši dresdenski. Ti so zdaj osamljene priče veličastne zgodovine dotičnega južnoameriškega ljudstva.



Španska inkvizicija je delala čistko tudi v Južni Ameriki. Med pokristjanjevanjem Majev so duhovniki uničili njihove slikopise, saj so hoteli preprečiti, da bi se domorodci še kdaj vrnili k starim verovanjem. Kodeks, ki ga hranijo v Dresdnu, je najstarejši tak dokument. Pripoveduje o lokalni majevski zgodovini in vsebuje astronomske tabele.

Toda ne krščanstvo ne posvetni vladarji na Stari celini niso tako občutljivi na žalitve kot islam. Čeprav je krščanstvu precej bolj podoben, kot je videti na prvi pogled, ima poleg usmiljenja in obče veljavnih pozitivnih vrednot v Koranu zapisanih nekaj precej ekstremnih rešitev, sploh kar se tiče nespoštovanja vere. Zato prepovedanih vsebin pri njih ne manjka. Že ilustracije preroka Mohameda, ki se jih ne sme risati oziroma pogojno s tančico prek obraza, hitro povzročijo mednarodni incident ali teroristični napad, kot smo videli v primeru satiričnega časnika Charlie Hebdo. Islamski ikonoklazem niti na zahodu ne more biti stvar humorja. Najmanj zabaven pa se je iranskemu ajatolu Homeiniju zdel roman Satanski stihi indijskega avtorja Salmana Rushdieja. Ta je problematičen, ker uporablja satirično predelane motive iz Korana, s čimer si je avtor leta 1989 na glavo nakopal smrtno obsodbo. Pisatelj se atentatu uspešno izogiba, so pa medtem ubili japonskega prevajalca in zaminirali nekaj knjigarn, kjer so bogokletni roman prodajali.



Alah je edini bog, ki je prek angela Gabriela preroku Mohamedu sporočil pomembne življenjske resnice. Kar piše v Koranu, je sveta stvar, česar nihče na tem svetu ne sme na noben način skruniti. Salman Rushdie je v Satanskih stihih precej svobodno predelal nekatere islamske motive. Džibril, Saladin, Mahund in Aješa so imena glavnih junakov, ki zelo spominjajo na tista iz Korana. Njihova ravnanja, čeravno fiktivna, pa niso zmeraj v ponos nosilcem originalnih imen, kar predstavlja veliko žalitev svete zgodbe. Zato si je avtor prislužil fatvo, ki se ji spretno izogiba že od leta 1989. Nagrada za avtorjev umor je že od vsega začetka tri milijone ameriških zelencev, lani so jo povečali še za 600.000.

V skladu z idejo živi in pusti živeti sta cenzura in samocenzura vsekakor na mestu. Z njo avtorji in založniki poskrbijo, da teksti ne vsebujejo elementov sovražnega govora ali žalijo drugih kultur, saj imajo nekatere na tem področju izjemno nizek prag tolerance. Verskih čustev pa ne žalijo zgolj literarne umetnine. Dandanes takšne in drugačne omejitve pri distribuciji veljajo še za vse mogoče časopise, glasbo, filme in igre. V Savdski Arabiji ne smejo igrati mitološke sekljačine God of War že samo zato, ker je v naslovu omenjen bog. Vsekakor je blasfemično, da se okoli preganjaš z bogovi grške mitologije, ko vera zapoveduje enega samega, Alaha. Druga prepoved se tiče igralnih kart in igre Pokemon. Le kaj je takega storil simpatični Pikachu? Na kartah je sporen simbol, ki spominja na Davidovo zvezdo, v arabskih državah pa je simpatiziranje s sionizmom ali njegovo promoviranje najstrožje prepovedano. Take igrače kvarijo mladino, zato je zapovedana kazen za njihovo posest bičanje, odvzem obrtnega dovoljenja trgovini, ki bi to prodajala, ali izgon iz države. Pazi zatorej, kaj neseš s seboj na dopust!



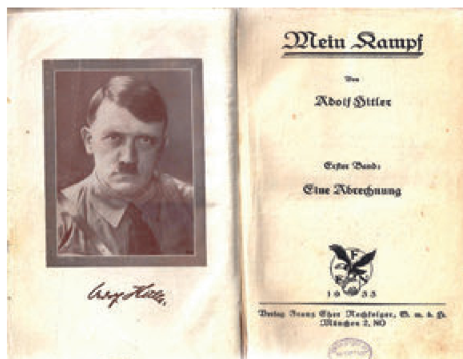
Kdor ni z nami, je proti nam

Ohranitev enotne in čiste vere ni edini razlog za cenzuro informacij. Kralji in cesarji, ki so postopno prevzemali posvetno moč nad rajo, so si prav tako kot duhovniki začeli jemati pravico, da odločajo, kaj je dobro za podanike. Ti so bili zdaj dvojno obdavčeni in dvojno nadzorovani. Ker pa so se zaradi napisanega tresli stolčki, je bila cenzura vsega zmeraj hujša. Če je štiristo tisoč zvitkov v Aleksandrijski knjižnici zgorelo po nesreči, so britanski in drugi kralji pridno skrbeli, da so se kresovi z nevarno literaturo netili sproti. Milton je s svojimi deli razjezil kralja Karla II., ki je ukazal, da naj jih skurijo kar na dvorišču Univerze v Oxfordu, saj se mu je zdelo, da mu avtor z njimi spodbija avtoriteto. Na ta način so uničili potencialno nevarne ideje in javno osramotili njihove avtorje. Avstrijsko cesarstvo je recimo skrbno bdelo nad slovenskimi literati, posebej v obdobju romantike. Tedaj so Prešernovo Zdravljico močno skritizirali in revež jo je moral popraviti tolikokrat, da danes noben učbenik ne ve več, katera je prava.

Žive naj vsi narodi
Ki hrepene dočakat' dan,
De koder sonce hodi,
Prepir iz sveta bo pregnan,
De rojak
Prost bo vsak,
Ne vrag, le sosed bo mejak

V letu 1846 je bila Prešernova Zdravljica pripravljena za tisk. Ker pa je vsebovala besede »Edinost, sreča, sprava k nam naj nazaj se vrnejo«, iz katerih sta vela slovenski nacionalni program ter želja po povezovanju z drugimi Slovani, cenzura objave ni dovolila. France je zato naredil križ čez celo pesem, saj brez revolucionarnega sporočila ni imela več nobenega pomena. Dve leti kasneje je vendarle šla v tisk, današnjo melodijo pa je dobila 1905.

Ne glede na to, kakšno državno ureditev so si kje zamislili, je bila histerija vladajočih povsod enaka. Za vsako ceno je treba ostati na stolčku, pri čemer se sredstev ne izbira. Na tem področju je zagotovo prednjačila nacistična Nemčija. V prvi vrsti je s cenzuro prečesavala lastno kulturo, da v arijske roke ne bi prišli judovski, humanistični ali komunistični teksti. Vse, kar je bilo v nasprotju z njihovo ideologijo, je moralo končati v ognju, kar se je pričelo že v zgodnjih tridesetih letih. Med ostalim so gorela celo dela Alberta Einsteina in Sigmunda Freuda – samo zato, ker sta bila potomca izbranega ljudstva. Na okupiranih področjih, od Francije do Jugoslavije, pa so s sežiganjem literature uničevali lokalni jezik in kulturo ter tako ruvali korenine posameznih narodov. Goebbles je bil prepričan, da bo iz tega pepela vstal feniks novega duha, ki ga je njegov veliki vodja Adolf popisal v delu Moj boj. V Avstriji je knjiga Mein Kampf še danes prepovedana, v Nemčiji pa je do lani imela pravice do distribucije le dežela Bavarska. Pri nas je dosegljiva v večini knjižnic.
Med drugo svetovno vojno so poleg nacistov bralne navade Slovencev s trdo roko preverjali še fašisti, ki takisto niso marali za kranjščino, po njej pa naslednji na oblasti – komunisti. Po ruskem zgledu je



Verjetno ni treba posebej razlagati, zakaj tole čtivo ni priljubljeno in ponekod niti dovoljeno. Jeznemu mladcu, ki kritično gleda na družbo ter išče radikalne rešitve za ekonomske in duhovne krize, zna biti Hitlerjev Moj boj zelo blizu. Avtor za vse hudo v državi okrivi 'defektne' ljudi in natančno določi, kako se te sodrge znebiti.

Jugoslavija omejila dostop do vsega, kar je bilo 'produkt kapitalizma'. Na srečo so slovenske knjižnice v teh svobodi izražanja nenaklonjenih časih vseeno izponjevale svoje poslanstvo. Ne le izposoje, pač pa tudi zbiranja gradiva. Versko, zahodno in povezano z okupatorjem je bilo gmajni prepovedano, kopije pa so knjižnice hranile v posebnih fondih, od koder si si jih lahko sposodil le s posebnim dovoljenjem in dobrim razlogom. Ker je ključe do omare imel direktor knjižnice, se je teh knjig oprijelo ime D-fond. Gradivo je bilo označeno s poševno rdečo črto prek signature, da se je že na daleč videlo, da to ni običajno čtivo. Za nezaželene so veljali recimo Jančar, Kocbek in Zupan, ki so znali komunistični režim ali partizane postaviti v slabo luč.



Po drugi vojni je komunizem strip obravnaval kot 'dekadentni produkt gnilega zahoda', ki ljudi odvrača od branja kvalitetnih knjig. Zato so Zvitorepčeve prigode, ki jih je Miki Muster risal v tedniku Poletove podobe in povesti, aprila 1954 kratkomalo ukinili. Po štirih mesecih so jih spet začeti objavljati, saj se je izkazalo, da je bil strip prva rubrika, ki so jo številni bralci pogledali v novi številki.

Politika je kurba

Demokratični zahod je imel dolgo časa priložnost špegati čez zid in opazovati, kako komunizem (ne) deluje. Na ta račun je nastalo nekaj literature, ki bolj ali manj prikrito prikazuje in smeši vzhodne politične sisteme. Orwell se je v romanu Živalska farma lotil Stalina, njegovega kulta osebnosti in ozkoglednosti njegovih privržencev. Sprva zanj ni mogel najti založnika, saj so bili odnosi med Britanijo, Ameriko in Sovjetsko zvezo napeti, knjiga pa bi jih utegnila še poslabšati. Bralec sicer v njej lahko prepozna univerzalno pripoved o boju za oblast, ki se lahko godi na občinskem ali svetovnem nivoju. In marsikomu ni všeč, ko vidi, kakšni prasci smo ljudje. Vsled opozarjanja na restriktivni sistem z elementi "marša na Goli otok" sta v nemilosti pristala tudi romana Kavelj 22 in Gospodar muh. Slednji dodatno zato, ker iz skupine uniformiranih, lepo vzgojenih šolarjev naredi podivjano, morilsko, položaja in moči željno drhal. Med domačimi avtorji smo pak elegantno 'pozabili' na sodelavce revije Perspektive, predvsem Primoža Kozaka, ki z odličnimi dramami, kot je Dialogi, osvetljuje absurdnosti v takrat aktualnem političnem sistemu, katerega argument za vse je bila preprosto likvidacija.



»Vse živali so enakopravne. Nekatere pač bolj od drugih.« Vodja farme je seveda pujs, ki spretno izkorišča položaj, da raji vbija v glavo, kako zelo ne morejo brez njega. Žal mu ne nasedejo le praznoglave kokoši, pač pa tudi kakšen delaven konj. Čeprav živali na farmi nočejo biti podobne človeku, to nazadnje postanejo. Tako avtor spretno izpostavi večno vprašanje: kdo je tu v resnici žival.

Velika sestra cenzura pa ni samo likvidirala knjig ali njihovih avtorjev, temveč je nemalokrat naročila ustrezno prilagojene prevode. Mayev Vinetu v izvirniku na koncu štorije postane kristjan, kar so v povojni slovenski verziji, ki je obenem edini prevod, priredili. Podobno ideološko nevtralni so prenosi nekaterih drugih del, ki jih poznamo iz otroštva in sploh ne vemo, da beremo okrnjene približke. Mati pred smrtjo Pepelko prosi, naj ostane pobožna in naj moli, slovenski prevod iz 1988 pa Boga ustvarjalno zamenja z drevescem. Takisto moli Rdeča kapica, preden stopi v babičino hišo, o čemer nismo nikoli prečitali. Po drugi strani so katoliške založbe izdajale prevode, kamor so verske elemente dodajale kar same. V Emilu in detektivih je tako iz vzklika "Hoppla!" nastal "Moj Bog!" S takimi drobnimi korekturami cenzura služi ideologiji, ki je v danem trenutku na oblasti, kakor je to počela že stoletja.
Preverjene metode cenzure še vedno ubirajo sodobne komunistične države. Pod pretvezo ohranjanja čistosti kulture in tradicije izvajajo strog nadzor nad literaturo in drugimi vsebinami. Kitajski avtor



Kaj se dogaja v Severni Koreji? Je njihov vodja res hladen psihopat? Kako so tam ljudje sploh lahko srečni brez interneta? Film The Interview predstavlja mokre sanje zahoda – uvoziti svojo 'demokracijo' v najbolj zaprto državo na svetu. Komedija sprva sploh ne bi smela priti do gledalcev, saj je Sony klecnil pred grožnjami, a so hekerji menili drugače. Medtem ko je Pjongjang bentil nad sramotnim dejanjem in napovedoval vendeto, so torenti pregorevali.

Yu Hua v raznolikem opusu prikazuje probleme domače družbe v 20. stoletju. V pripovedih je iskren in neposreden, zato zmeraj hodi po robu sprejemljivega. Film, ki so ga posneli po njegovem romanu Živeti, je bil prepovedan, kar je knjigo izstrelilo med zvezde. Posebej zanimiva z vidika cenzure je Severna Koreja. Daje videz neosvojljive trdnjave, ki ji ni mar za zahodne vrednote ali človekove pravice. Po indeksu svobode tiska se redno uvršča na zadnje mesto med državami. Tam je prepovedano imeti radio, čeprav ga lahko pod mizo dobiš od kakega uradnika. Do interneta dostopajo le posvečeni državljani in redke univerze, sicer ima država kar svojega, ki je seveda močno reguliran. Toda ko je v tej deželi koncertirala skupina Laibach, so njeni člani povedali, da jim razen malenkosti v šovu ni bilo treba cenzurirati veliko elementov.
Poleg knjig je kakopak najbolj nevaren internet, saj omogoča instanten dostop do informacij in njihovo enostavno širjenje. Tega diktatorski voditelji držav seveda ne prenašajo. Kljub temu, da se Turčija trudi postati del Evropske unije, kjer veljajo visoki standardi za svobodo govora in človekove pravice, tam izvajajo hudo cenzuro. Pod pretvezo, da gre za utrjevanje domače politike, predsednik Erdogan vztrajno sprejema zakone, ki omejujejo dostop do interneta. Turški direktorat za telekomunikacije ima pooblastila, da cenzurira in kot kriminal obravnava vsako komuniciranje o 'škodljivih' temah. Dodatno nevarnost za politiko, ne le turško, predstavljajo tudi igre. Kitajska je prepovedala Football Manager zato, ker sta v njej Tibet in Tajvan samostojni državi. Iran se je prestrašil lovcev na pokemončke, saj bi igralci z množičnim skakanjem po državi povzročili resne varnostne težave. Rusi pa naj bi prepovedali Call of Duty zaradi misije na letališču, imenovane 'No Russian', vendar te navedbe ne držijo. Namesto tega so se spravili na Company of Heroes 2, kjer jim je šlo v nos napačno prikazovanje Rdeče armade. Saj, kako naj človek v miru vlada, če mora skrbeti za umsko čistost geekov po kleteh?



Leta 1992 je igralce širom sveta navdušila prastreljačina Wolfenstein. Ker v njej ne manjka nacističnih praporjev in svastik, so jo v Nemčiji prepovedali oziroma zahtevali, da iz nje umaknejo vso sporno ikonografijo. Nacizem je boleča tema, zato je cenzura v tem kontekstu razumljiva. Ne iz sramu pred zgodovino, bolj iz spoštovanja do njenih žrtev.



Kako je, ko imaš vsega tako polno rit, da ne veš, kaj bi sam s sabo? Rabiš nov hobi. Recimo udrihanje s sekiro po nič hudega slutečih someščanih. Z brutalnostjo je pretresal Ameriški psiho že kot roman, film pa je poskrbel, da so si špricanje krvi laže predstavljali še tisti z manj domišljije. Vsekakor branje ni za mlade želodce, a vendarle nosi pomembno kritiko družbe. Uzreš jo, če si znaš obrisati vso to kri z oči.

Moralne avtoritete

Vesna Vuk Godina ves čas poudarja, da bi morali otroke naučiti, naj delajo, kar je prav, ne le tistega, kar je fajn. Kaj pa je prav? Kdo so tisti, ki odločajo o tem? V prvi vrsti moralni kompas uravnava religija; iz nje izhajajo pravila, ki jih določa politični sistem. Na koncu so tu tista, ki jih postavljamo sami oziromi jih kot starši in učitelji posredujemo mladini. Vsa ta pravila niso nujno vedno usklajena, zato se človek hitro znajde v precepu – kaj zdaj? Zato se moramo zavedati, da literatura, ki jo ustvarjamo, ne more funkcionirati enako v vseh kulturnih območjih. Kljub temu, da se pretvarjamo, da se svobode izražanja in svobode branja ne sme omejevati, v praksi ni čisto tako.
Vse omenjene avtoritete se bolj ali manj strinjajo, da je določene teme in probleme v literaturi vendarle treba skriti pred bralcem. Prva na seznamu je spolnost. Naj gre za povsem običajne, navihane prizore koitusa v Dekameronu ali za mehke sadomazo scene v 50 odtenkih sive, taka literatura je na slabem glasu in se je pogosto bere le pod odejo. Medtem ko se bo lokalni župnik le prekrižal, če bo videl kakšen tak odlomek, se zna v arabskem svetu zgoditi, da bo bralec kaznovan, kajti ženska spodobnost je resna stvar. Drugi problem predstavlja nasilje. Ameriški psiho iz 1991 je prvoosebna pripoved serijskega morilca, ki ne skopari z grafičnimi prikazi. V Ameriki trde vezave tega romana Breta Eastona Ellisa niso izdali vse do 2012, medtem pa je avtor prejel mnogo groženj s smrtjo. V strahu, da bi slabo vplivala na mladino, jo po svetu večinoma uvrščajo v kategorijo 18+. Omejitev je tu povsem na mestu.
Skrb za dobrobit mladine je v Sloveniji pred leti zanetila žolčno debato o primernosti dveh knjig za Cankarjevo tekmovanje. Predlagana naslova Oči in Na zeleno vejo sta na noge pognala skrbne starše ter celo nekatere učitelje. Prva ponuja kratke zgodbe, ki govorijo o odnosu med človekom in živaljo. Resnici na ljubo nobena ni prijetna za branje, saj so polne smrti in trpljenja. V romanu Na zeleno vejo pa so jih zmotile kletvice in ideja, da bi najstniki vedeli, kaj so to droge, alkohol in seks. Smisel besedil sicer ni v tem, a do tja žal niso prišli. Taisti kritiki so pozabili, da morda njegovi otroci gledajo akcijske filme, igrajo Call of Duty in poslušajo starega, kako ob čiku in piru preklinja oba avtorja ter komisijo, ki otroke sili brati take grozne reči. Glas ljudstva je na koncu dosegel svoje in roman Na zeleno vejo je letel s seznama obveznega branja.



Kako razjeziš slovensko cankarjansko mater? Otroku daš v branje knjigo, ki ima na naslovnici joške, ali táko, v kateri mulo sošolcu s kolom iztakne oko. Na zeleno vejo in Oči sta mladinski čtivi, ki sta si neupravičeno prislužili mnogo slabe reklame in umik s Cankarjevega tekmovanja.

Trdimo, da smo odprta družba, vendar se zdi, da so knjige še zmeraj naš največji sovražnik. Najbolj cenzurirane in prepovedane knjige so postale uspešnice. Morda so le nastale na napačnem kraju ob napačnem času, ko svet še ni bil pripravljen nanje. O cenzuri pa je treba reči naslednje: skozi zgodovino se je pokazalo, da je zvesto služila predvsem strahu pred izgubo moči. Ker so informacije v knjigah nevarne in ljudem odpirajo oči. Potem je postala orodje trgovanja, saj so podatki biznis kot katerikoli drug. Kdor jih ima, lahko z njimi trguje in si tako pridobiva moč ter denar. Če z omejevanjem poskrbiš, da si edini imetnik informacij, si v prednosti.
Kaj pa, če otrokom ne dovolimo gledati pornografije, brati krvavih kriminalk in v igrah zbijati pešcev? To ni cenzura, marveč odgovorna skrb, da ne pridejo v stik z vsebinami, ki jih ne razumejo in jih ne zmorejo predelati. Cenzura nasprotno nima v mislih dobrobiti nekoga drugega, temveč je namenjena lastnim sebičnim interesom. V imenu morale, miru in višjih ciljev bo literatura zmeraj pod žarometom cenzure. Scientia est potentia, znanje je moč, in za to se je menda vredno boriti. V spomin na vse prepovedane knjige je nastala spletna baza podatkov Beacon for Freedom of Expression, zanalašč pa lahko septembra v tednu prepovedanih knjig prebereš kak naslov s tega seznama.

Walter Moers: DIVJI POTEP SKOZI NOČ

Nemški avtor Moers med ljubitelji stripov in fantazijske literature ni neznanec, a ga velja zaradi njegove izjemne satire in parodije ter dejstva, da v svojih delih rad prestopi mejo politične korektnosti, vnovič predstaviti. Zlasti mlajšemu bralcu, ki se morda z njim do zdaj še ni spoznal. Pri nas je v knjižnicah mogoče dobiti njegove naslove iz serije o Zamoniji, kot sta Mesto sanjajočih knjig in Vreščji mojster.



Aluzije na literarna in druga umetnostna dela so pri Moersu nekaj povsem običajnega, zato je Divji potep skozi noč za njegov opus povsem logičen literarno-likovni eksperiment, katerega prevod smo dobili že v letu 2014. Avtor si je za začetek projekta izbral enaindvajset risb francoskega umetnika Gustava Doréja in jih povezal v samosvojo fantazijsko povest, v kateri je glavno vlogo dobil kar ilustrator sam, le da v podobi dvanajstletnega dečka. Pisatelj mu že kar uvodoma nameni bližnje srečanje s Smrtjo, ki mulcu zada šestero nemogočih nalog, da bi si rešil življenje. Kar sledi, je mešanica pravljičnih kvestov, sodobnega humorja ter grenkih spoznanj o življenju in smrti. Fanté se mora v eni noči sočiti z zmaji, prelestnimi devicami, poslednjimi meduzami ter s Pošastjo Resnično Apokaliptično Strašne Eksistence, da bi izpolnil svoje poslanstvo, pri čemer mu vsaj nekoliko pomaga konj Sančo Pansa.

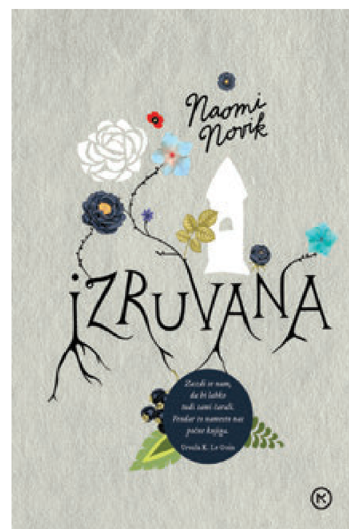
Branje je divji vrtinec domišljije, umetnosti, filozofije in fizike, ki bralca posesa kot črna luknja in ga dostavi v povsem neznan kotiček vesolja. Tam je naravno, da se vse, kar je človek na Zemlji ustvaril, preliva in meša v eno samo resnico. Še Čas sam v zgodbi postane leteči prasec, ki daje glavnemu junaku in bralcu pomembno lekcijo. V prihodnosti obstaja morebitna podoba vsakega posameznika, a je samo od njega odvisno, če jo bo uresničil. Vse okoli nas pa je v službi tete s koso, ki se s pomočniki strašno trudi, da bi vsakega od nas dobila v svoje kremplje. Mladi Doré se nauči, da je huje kot to, da umreš, priložnost, da "gledaš Smrt pri delu." Ker pa to življenju dviguje ceno, se zanj presneto bori.

Kljub temu, da je povest tu in tam začinjena s pelinom modrosti, gre za humorno napisano pripoved, ki ni tako oddaljena od Pratchetta. Bohoti se od bizarnih situacij, v katerih se ilustracije davno preminulega Doréja počutijo kot doma. Celota nekoliko spominja na Štoparski vodnik po galaksiji, a je odgovor na življenje, vesolje in sploh vse bolj konkreten kot '42'. ***PrFOXa***

Naomi Novik: IZRUVANA

Nekoč, v daljni deželi, so v dolini za obronki strašljivega Gozda stale mirne vasice, ki jih je nadzoroval ter varoval coprnik z imenom Zmaj. Vsakih deset let je skrivnostni mračnež izbral mlado sedemnajstletnico, često najlepšo in najpametnejšo, in jo odpeljal v stolp. A tokrat je Zmaj navidez zabluzil. Namesto brhke svetlolaske je s seboj odvlekel Agneško, ne preveč lepo, štorasto in sploh nikakor (vsaj ne pozitivno) izstopajočo deklino. Ko je prišla v stolp, je vila roke nad hudodelstvi, ki jih ima Zmaj storiti z njenim golim telesom. A se je zmotila in za nameček kmalu spoznala, da ima tudi ona coprniški dar. Njeno življenje se je obrnilo na glavo ...

Nikarte si zavoljo povzetka vsebine predstavljati, da gre za otroško pravljico, najstniško romanco ali levoročen pofl. Naomi Novik, ameriška avtorica



poljskih korenin, ki je pisateljsko žilico kalila v nizu kar devetih knjig iz serije Temeraire, je z Izruvano (Uprooted) presegla kliševje. Ustvarila je mično coprniško poved, podloženo z obilo poljske folklore. Sprva umirjen mladinski roman se v drugem delu strga z verige, da magija kar frči po zraku in kri teče v potokih. Kakor odrašča zgodba, odrašča tudi glavna junakinja, ki (pre)hitro zaobvlada čare. Vloga nadmočnega sovražnika je dodeljena zlovešèemu Gozdu, kamor ni dobro vstopiti, saj se ljudje iz njega ne vračajo oziroma to storijo omračenih umov, krvoželjni in pokvarjeni v dno duše. Ker je domača Polnija v vojni z sosednjo Rosijo, vodilni sploh ne zaznajo nevarnosti, ki jim preti iz osrčja lastne dežele.

Novik izurjeno vihti pero, spretno kopiči napetost in odpira odrasle teme. Sprva jih preveva feminističen podton, a ne toliko, da bi bilo moteče. Očitali bi ji morda lahko prehitri razvoj dogodkov v drugem delu knjige, kar pa ni motilo žirantov, ki so Izruvano okitili z nagradama nebula in locus. Upravičeno, in še slovenski prevod je krasen. ***Mosquito***

Jason Schreier: BLOOD, SWEAT, AND PIXELS

V tej kulturi izobilja imajo špile mnogi za nekaj, kar se pač pojavi v štacuni ali na torrentu. Nekaj preprostega, odvrgljivega, kar je na enak način moralo tudi nastati. E, pa ni. Daleč od tega, da bi v nič dajal filme, glasbo in literarna dela, toda kovanje videoiger je bržda najbolj zapleten in stresen sodoben kreativni proces. To pa zato, ker je treba ponavadi vse ustvariti iz niče, od podobe in zvočne plati do tiste najbolj zmikljive kategorije, igralnosti. Ogromno je dejavnikov, kjer se lahko kaj sfiži. Ker imam v tovrstno ozadje kar nekaj vpogleda, se včasih čudim, kako sploh katerikoli špil izide. Še bolj pa se ob veliki količini izgotovljenih srednje- do visokoproračunskih iger po glavi praskam po branju tele knjižice, ki faktološko in človeško popisuje proces nastanka številnih priljubljenih iger.

Avtor je novinar popularne spletne strani Kotaku, ki je skozi leta spoznal številne razvijalce. Iz poslovno-prijateljskih debat z njimi je spletel pravi triler o tem, kakšne vse težave tarejo skoraj vedno navdušenske in dobronamerne avtorje. Na indiejanski strani izvemo žalostne podrobnosti zgodbe o tem, kako je samotni programer, risar, glasbenik in sploh deček za vse Eric Barone spočel projekt Stardew Valley, ki mu je požrl pol ducata let in skoraj vse prihranke, med izdelavo pa je živel na račun dečve. Še manj stabilnosti je imelo pet mušketirjev, ki je pustilo službe za to, da bi udejanjili projekt čiste ljubezni do Nintendove zapuščine, pikslasto skakačino Shovel Knight.

Verjetno bi kdo raje bral o Minecraftu in PUBGju, ampak to že sodi med velike naslove, ki so solidno zastopani. Jason nas popelje v kaotično in mnogokrat grdo ozadje prvokategornic, kot je Diablo III, ki ga je Blizzard zagnal v pokvečenem stanju, nakar ga je ekipa ob podpori založnika požrtvovalno uredila in dopolnila. Uncharted 4 je sredi razvoja utrpel emigracijo glavne scenaristke in nasploh persone Amy Hennig, nakar so morali vrzel zapolniti drugi in skozi okno vreči kakšno leto dela. Knjiga obelodani, čemu je Witcher 3 tako poseben, beleži filigransko natančnost njegovih poljskih avtorjev in osvetli preteklost grupe CD Projekt Red ter povezave s slovansko mitologijo in zgodovino prostora, kamor do neke mere sodi tudi Slovenija. In nikakor ne gre pozabiti na zagreto brskanje po zatohli kamri sramotno ukinjenega projekta Star Wars 1313, nekakšnega vojnozvezdnega Uncharteda, ki je v dosti dokončanem stanju umrl zato, ker je mobilniško usmerjeni Disney kupil LucasFilm.



Kravatarska banda, ki jo zanima samo denar, je primerno in upravičeno demonizirana. Toda bralec od Krvi, švica in pikslov ne pridobi le sovraštva do brezčutnih računovodij, temveč mnogo razumevanja zakompliciranega in težaškega ustvarjalnega procesa. Tako se odpre nov pogled na kose softvera, ki jih marsikdo pretoči s Partisa, nezavedajoč se, kaj vse je šlo v njihovo stvarjenje. Obenem pa je dokumentaristična povest nadvse priporočeno branje za nadebudne ustvarjalce videoiger, ki se z rožnatimi očali na nosu ne zavedajo, v kaj se najverjetneje spuščajo. ***Sneti***

Od mobiplačevanja do PC-čišče

Ko je bravec odprl Jokerja 112, ga je pričakal vroč mladenič zgoraj brez, ki je na dveh straneh oglaševal Calvin Kleinov antismradolin. Da se tak izdelek, namenjen mladim moškim, pojavi v našem magazinu, je samoumevno. Nasploh je bilo reklam petnajst let tega nenormalno mnogo. Poleg poldrugega ducata prodajaln iger in hardvera so bile tu še knjigarne, kozmetika in celo farmacevt Bayer. Danes je situacija čisto drugačna. Vsi raje smetijo po kaslcih, nam onesnažujejo gledišče s plakati in ogabno težijo po spletu, kot da bi namenili kak fičnik kakovostnemu, družbi koristnemu občilu. 'Print' nas ne zanima, po vrsti velijo vsi, naj gre za ignorantska Telekom in A1, ki sta nam gladko odbila večmesečne prošnje za pomoč v teh težkih vremenih, ali za distributerja filmov Justice League in Vojna zvezd, o katerih mi spišemo več kot vi ostali mediji skupaj. Promocijske tisočake pa pokasirajo vsi drugi. Za kozlat. Oziroma za poscat se na njih. Dobesedno.

Jokerjeva tekmovanja so bila pomemben element starih vremen. Pred petnajstimi leti smo organizirali spopad v Unreal Tournamentu 2003 in dirkež v NFS: Hot Pursuitu. Dotičnega dogodka se najbolj spominjamo po tem, da smo v Kolosej pripeljali enega od avtov iz igre, ki ga je zmagovalec dobil za čez vikend. Je bil to diablo? Mclaren F1? Viper? Ne, šlo je za Oplovega speedsterja, znatno bednejši, a še vedno povsem zabavni zadnjegnani gokart. Špil sam pa z oceno 70 ni bil tako zelo zapomnljiv, zato ga spodaj nismo posebej izpostavili. Enako je veljalo za dva tolkienska naslova, kajti takrat je prihajal na spored drugi del Gospodarja. EAjeva mlatilnica The Two Towers s filmsko licenco je dobila 57, res zanič pa se je odrezala Sierra predelava. Brezdušno mikastenje pajkov in orkov je dobilo 4,1. Kar je še vedno tri točke več od Bikini Karate Babes!

Tistikratni Joker je kot je bilo tedaj v navadi prinesel mnogo železnine. Ventilatorji, dlančniki, miške, tipkovnice, spletne kamere optične enote ... To je ljudstvo zanimalo oziroma so bili časi še naklonjeni pisanju ter branju testov v mesečniku. Nadalje smo predstavili različne predvajalnike zapisa divx, kar je bila jako privlačna tema. Novost je bilo tudi plačevanje z mobilnikom, ki pa je, zanimivo, odtlej napredovalo komaj kaj. Še vedno prislanjamo fon k parkomatu ali terminalu, da se s cvilečimi zvoki spectrumovega loadanja sporazumeta. NFC-fočkanje ostaja v povojih, kajti Applova in Googlova storitev pri nas ne obratujeta. Ob listanju novembrske revije 2002 v uč padeta še dva artikla, eden docela zastarel in drugi še danes koristen. Prvi je poročal o igranju prek spleta in popisal pomagalne servise. Takrat špili še niso furali namenskih strežnikov, zato je bilo v iskanju naključnih partij dobro poseči po povezovalnih programih tipa GameSpy Arcade, MS Zone ali Kali. Nekateri so celo omogočali multišpilanje s piratskimi kopijami! Aktualno tematiko pa nosi prispevek o računalniški higieni. Ne sistemski, marveč tisti zaznavni: prah v ventilatorjih, drobtine v tipkovnici, sramke pod miško ... Kako čistega pa imaš ti?





Kdo se spomni Cate Archer, bondovske agentke iz prvoosebnostrelskega niza **No One Lives Forever**? V dvojki (89) se je frača vnovič spopadala z globalnimi teroristi, malo s puškami, malo s tehnološkimi igračkami in malo tiholazno. Hladnovojno dogajanje pa je bilo začinjeno s hipijevskim humorjem.



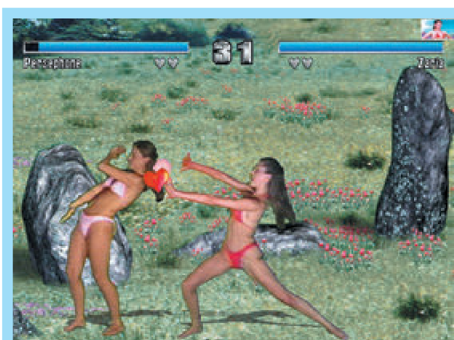
Obstoj samostojne danske skupine IO Interactive se vrti le okoli serije **Hitman**. Ta simulacija poklicnega morilca se je izkazala šele z dvojko (86), ki je skozi dvajsetérico nalog po celem svetu demonstrirala raznolike načine doseganja ciljev. Lahko smo se preoblekli, šunjali, kavbojsko streljali ...



Zanzarah (87) je bilo presenečenje tistega meseca. Šlo je za lahkotno pravljično frpjko v odprtem svetu, katere posebnost so bile frčovile. Ta krilata bitjeca, ki smo jih zbirali kot pokemone, so služila namesto orožij. Z njimi smo se bojevali, jih uporabljali za premagovanje preprek in jim višali statistike.



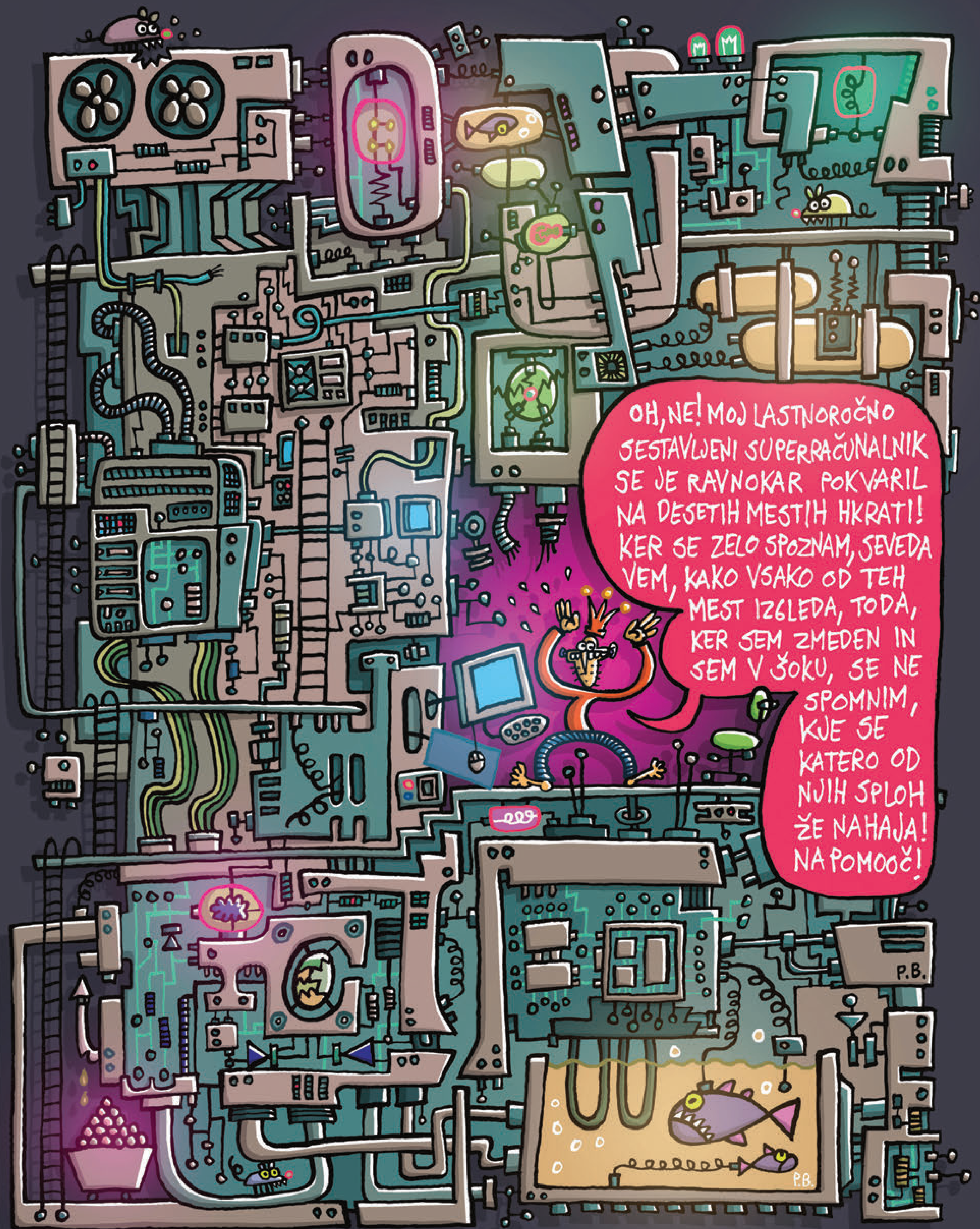
Gamecubov **Super Mario Sunshine** se običajno ne uvršča na lestvice najboljših Mariev, toda mi še zmerom stojimo za visoko oceno 92. Brkač je moral očistiti tropski otok s pomočjo hrbtne vodne črpalke. Edinstvena naprava pa mu je pomagala tudi pri premikanju, in še dobro, saj je bil Sunshine usmerjen precej vertikalno. Super je bil ta Mario!



Na drugem koncu je bila z 1,1 dolgo časa najslabše ocenjena igra, na slab način legendarna pretepačina **Bikini Karate Babes**. Cifra je odražala zanikrn borilni sistem, bedno posnete dečve, ki se niso mogle pohvaliti z nobenim vzburljivim atributom, in žalijivost do vseh punc, ki se ukvarjajo s fajtom. Pa četudi zmagujejo z metanjem strjenega belega toka.



Že leta vsako jesen prideta nov Pro Evo ter FIFA, in tedaj ni bilo nič drugače. Bila sta to **PES 2** in **FIFA Football 2003**, in kakopak sta oba dobila 90, ker smo imeli tedi na sebi še rožnata očala in je bilo vse dbest. Rekli smo, da je EA čisto prevetril sistem igranja in z zavijanjem v realizem podrezal PES, ki pa je bil umetniški. Hm, je zdaj kaj drugače?



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

TRGOVINA Z ZMAJI



Poletna vročina je brez milosti udarila vanj, ko je izstopil iz klimatiziranega taksija. Hitro je odvlekel mali kovček v bižnji hotel in se v recepciji izgovoril, da se bo v sobo namestil kasneje, ker se mu mudi na sestanek. Ko je stopil na ulico, ga je že drugič v desetih minutah presenetila neznosna vročina. A ni se dal motiti, temveč je odločno krenil po rahlem klancu navzdol. Tokrat je šlo zares! To je čutil v kosteh! Kar koža se mu je naježila ob misli, da bo po toliko letih končno prišel na cilj! Po nekaj metrih je na tleh zagledal pokrov kanalizacije, na katerem se je bohotil logotip z zmajem. To je to! Najraje bi kar stekel. Z leve je prineslo dobro znani vonj po hamburgerjih in krompirčku, da se mu je slina nabrala v ustih ter so noge kar same nekoliko zastale. Ampak ne, ni časa! Raje je iz žepa povlekel zmečkani papir in ga s potnimi rokami nespretno razgrnil kar med hojo, da se je rob nekoliko natrgal. Čez nekaj hipov je prišel na okrogel trg, s katerega so vodile številne uličice. Onkraj je v betonski strugi tekla reka, čez katero so vzporedno vodili trije lični mostovi. Vendar časa za občudovanje arhitekture ni imel! Črta na zemljevidu je jasno kazala, naj jo mahne v levo.

Potne srage so mu tekle po hrbtu, ko je hitel po tlakovcih. S pogledom je željno ošvkrnil stojnico sladoledarja ter skoraj zavidal sproščenim ljudem, ki so ob mizah posedali pod krošnjami dreves. Kasneje se vrne in se jim pridruži! Dospel je do novega mostu, ki ga je stražil kip pretečega torza brez rok in glave. Poleg njega še eden, ki je spominjal na hudičevca. Kljub vročini ga je mrzlo spreletelo. Ozrl se je na karto in zdelo se mu je, da bi lahko že tukaj prečil reko in si skrajšal pot. Ampak ne, ne bo zamočil! Mora slediti načrtu, ki vodi do naslednjega mostu! Ta ga je čakal že čez nekaj korakov in potrdilo se mu je, da je na pravi poti. Kot stražarja sta zmaja stala vsak na svoji strani ceste in iz razširjenih gobcev v mimoidoče stegovala dolga jezika. Bakrena pločevina je z leti pozelenela, da sta bila videti skorajda živa. Za trenutek je postal in ju občudoval. Ne za dolgo, zdaj je bil že čisto blizu!

Na drugi strani je zavil desno in presenečeno trčil v neverjetno gnečo. Zemljevid je nakazoval, da bi moral biti že skoraj na cilju. To ne more držati! Obšla ga je zla slutnja. Pričakoval je bil, da se bo znašel v stranski uličici, ki bo smrdela po urinu, in našel vhod v napol podrti stvabi, skriti pred radovedneži. Zdaj pa tole! Tržnica! Že se ga je lotevalo razočaranje, a ne bo obupal, dokler ne pride do konca! Prerinil se je med ljudmi – in takrat jo je zagledal.

Upanje se je mešalo z razočaranjem, ko je prebral napis: Trgovina z zmaji. Izvesek nad vhodom je bil pomanjšana kopija zmajev z mostu. Obstal je, zajel sapo in vstopil. Hlad klimatske naprave ga je objel kot žled in premočena srajca se mu je v nekaj trenutkih neprijetno prilepila na hrbet. V majhnem prostoru je bilo na stotine zmajev. Veliki, majhni, plišasti, leseni, plastični, kovinski ... Izza pulta pa se mu je prijazno smehljala trgovka srednjih let.

“Kako vam lahko pomagam?” ga je nagovorila v lepi angleščini.

Neumno se je ozrl naokrog, mečkajoč listek med prsti.

“Rad bi kupil zmaja,” je nerodno poskusil.

“Seveda, kar povejte, katerega želite,” se mu je opugumljajoče nasmehnila in pokazala na police.

“Khm. Iščem pravega zmaja, živega!”

V tistem trenutku se je zavedel, kako neumen se mora zdeti prodajalki. A ta se ni pustila zmesti in se vnovič prijazno nasmehnila.

“Se bojim, da takih nimamo. Še najbližji živim so tisti tam čez v Lutkovnem gledališču.”

Prešerno se je nasmejala lastni šali. Osramočeno je povesil pogled rokam, kjer je še vedno mečkal listek. Seveda! Vnovič ga je prešinilo upanje! Potisnil je listek čez pult in upajoče pogledal. Ženska ga je previdno pobrala in si ga radovedno ogledala. Izpod čela je poškilila vanj.

“Samo trenutek.”

Izginila je skozi vrata v ozadje in se kmalu vrnila. Z zarotniškim nasmehom se je sprehodila do vhodnih vrat, jih zaklenila in mu pomignila naj ji sledi. Globoko razočaranje, ki je še malo prej preplavljalo njegove misli se je spremenilo v novo razburjenje. In vendar mu bo uspelo!

Pohitel je za prodajalko, ki ga je peljala po kratkem hodniku in potem po stopnicah navzdol. Prišla sta do še enih vrat in za njimi so nove stopnice vodile globoko v tla. Hlastno ji je sledil. Vodila ga je po hodnikih levo in desno in zdelo se mu je, da hodita celo večnost. Ko sta prišla do velikih železnih vrat, se je obrnila k njemu.

“Pripravljen?”

Pokimal je, kakor otrok, ki obljublja, da bo priden, kadar mu ponudijo sladkarijo.

“Predlagam, da zajameš sapo,” mu je rekla in odklenila.

Ko jih je odprla, mu je bilo jasno, zakaj. Vanju je butnil neverjeten smrad! Zaudarjalo je po mrhovini, da je komaj zadržal bruhanje. Šla sta po kratkem hodniku in prišla v večji prostor. In tam je bil! Za kovinskimi rešetkami je čemel debel trup na kratkih nogah. Iztekal se je v masiven vrat, na katerem je čepela ogromna glava nalik kameleonovi. Oči so bile zaprte in očitno je luskavec spal. Krilci vrh trupa nista vzbujali upanja, da bitje lahko leti, a vendar sta bili nekoliko podobni tistim, ki si jih je predstavljal iz knjig in filmov. Od daleč je bil kuščar siv, od blizu pa je postalo jasno, da je bele barve, le da precej umazane. Ni sicer bilo to, kar je pričakoval, ampak bil je zmaj! Pravi, živi zmaj! Od nekdaj je vedel, da obstajajo! In ta bo njegov!

Šele takrat je zagledal moškega, ki je na drugi strani sobane dvigal roko v pozdrav.

“Predstavljam vam Belka!”

Ime je bilo očitno še iz časov, ko je bil zmaj bel, ampak to ni bilo pomembno! Možakar se je približal in mu stisnil roko. Brez ovinkarjenja si je ocenjujoče ogledal prišleka.

“Imate denar?”

Pogoltnil je slino. Pojma ni imel, koliko bi naj tako bitje stalo.

“Eeeem, nekaj ga imam, mislim, khm, koliko pa sploh stane?”.

Prodajalca sta se spogledala.

“Odvisno,” ga je izpod čela ošvrknila ženska. “Imate gotovino?”

S tresočo roko je segel v žep na srajci.

“Nekaj je imam, seveda, ampak glavnino imam na banki, saj vam je prav ...”

Tup!

Obstal je sredi stavka, ko ga je ovila tema.

* * *

Moški je pobesil kij, ko se je zajetno telo sesedlo pred njim.

“Saj ga menda nisi premočno?!” je s povišanim glasom vprašala ženska.

“Seveda ne, za kakšnega amaterja me pa imaš?” je odvrnil.

“Dobro. Saj veš, da Belko hoče sveže meso.”

Možakar se je grdo posmejal iz grla, zahrkal in nemarno pljunil po tleh.

“Bo že žrl tudi mrhovino, če drugega ne bo. Nekam redko nama Tone pošilja kupce zadnje čase. Saj mu menda ne pošiljava denarja zato, da se gre turista, temveč zato, da Belemu najde hrano! Kar sporoči mu, naj se bolj potrudi!”

Ženska ga je nejeverno pogledala.

“Še več kot dober je, da v teh časih najde naivneže, ki nasedejo besedam in nakracanemu zemljevidu.”

Možakar ni nič odvrnil in je raje začel vleči nezavestno telo čez sobano. Z roko je segel skozi rešetko in lopnil debelega kuščarja po boku.

“Ajde mrcina, zbudi se, čas je za obed!”

Zmajevo oko se je odprlo in zeleno zastrmelo v mastno gmoto, ki je čemela pred rešetko. Možak se je obrnil k ženski.

“Pojdi zdaj, tega nočeš gledati. Včasih se zbudijo, takrat ni lepo ne gledati ne poslušati ...”

Ni ji bilo treba dvakrat reči.

“Prav, grem nazaj v trgovino. Popoldne imam sestanek z ostalimi prodajalci na tržnici. Prepričati jih moram, da organiziramo proteste. Že spet se šušlja, da hoče župan pod tržnico graditi garaže ...”

Mosquito

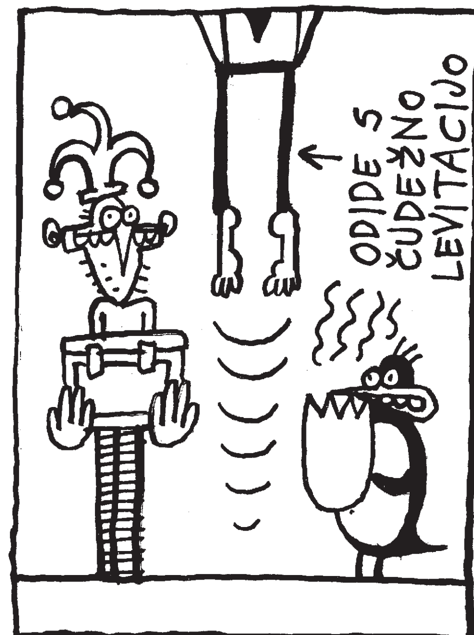

JOKER
ZASEKAMOŽ
NEKI NEZNANEC


TEBI DAM SKRINJO
ZLATA.
HVALA.


TEBI PA ŠKRNICELJ, POLN FEKALIJ.
ZAKAJ RAVNO MENI FEKALIJ?


TAKO. MOJE DELO TUKAJ JE OPRAVLJENO. ZELO SEM ZADOVOLJEN.


RADUJTA SE ZDAJ! RADUJTA SE MOJE
DAREŽLJIVOSTI.
ADIJO.
P.B. 2017


ODIDE S ČUDEŽNO LEVITACIJO


OH, NE! MISLIM, DA SEM PRAVKAR DOBIL GNOJNE CISTE PO CELEM TELESU!


OH, NE! MISLIM, DA STA MI PRAVKAR ODPADLI
OBE NOGI!


KONEC

